The last line of defense

AMIGA Világ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN

9. szám Ára: 800,-Ft

Már megint 80 oldalon! **2000. FEBRUÁR**

A legújabb és legrégibb játékok

- UltraConv NG
- Freeciv
- Miami
- TeX
- AREXX
- Photogenics 4
- GFXCon
- ATÉO torony, bővítések
- WipeOut 2097
- Amberstar
- Kommunikációs portok
- CyberAVI, CyberQT
- Állandó rovataink: külvilág, WWW ajánló, levrov...
- Sorozataink:
  - PPC programozás
  - Blitz basic
  - ImageFX
  - Tornado3D
  - YAM
  - Fusion...









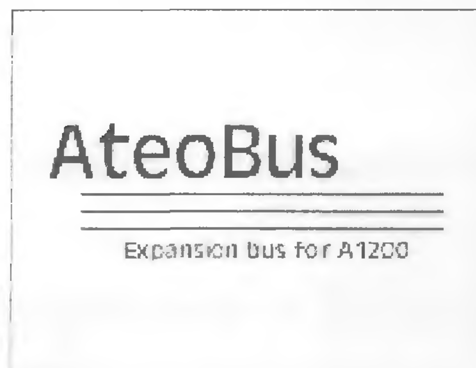
TARTALOM

MINDENFÉLE

FELHASZNÁLÓI

INTERNET

HARDVER



WWW TALLÓZÓ

JÁTÉK



Tér-fél

Szóval, ha most nem egy atombiztos, földalatti bunker halványan pislogó félhomályában silabizálod az írásomat, akkor nekem volt igazam és megint nem jöttek be a szokásos világvége jósolgatások. Ha mégis, akkor meg már úgyis mindegy...

Így, az új évezred elején illene valami összefoglalófélét nyomatni. Azért - így egymás között - volna ám mire emlékezni: jóra is, rosszra is. De ez olyan snassz...

... mert leírhatnám, hogy a múlt évezred terméke az Amiga, amely a világ legcsodálatosabb 'létező' személyi számítógépe (a sok vacak találmány, mint a kóla, hamburger, futball, kereskedelmi tévéadók, meg multimédia mellett azért vannak jó dolgok is az életben, mint az Amiga [Világ], a sör és a nadrágtartó). Igen, azt mertem írni, hogy a legcsodálatosabb! Mert hallom ám én is a hangokat, hogy nincs új vas, nincs új ware, bezzeg a hogyishijjákra (TM by N2) naponta jönnek a cuccok kifelé. Uraim! Nem elég az AI-féle demoralizációs taktika? Hát már mi Amigások is elcsüggedünk? Elég legyen már a sok pesszimizmusból! Próbáljátok meg egy kicsit másképpen nézni a dolgokat! Mert meghallom ám az olyan kijelentéseket, hogy 'az Amiga sem egy CSODA SZUPERMASINA', meg hasonlókat... Ha már egy Amigás is ilyet szól és/vagy egyetért vele, akkor mit várjunk el az Amigát csak hírből ismerőktől? De igenis, hogy az Amiga egy csodálatos szuperszámítógép! Most itt hasonlítgathatnék, de hát minek? Hát lehet egy 'kenyérpirítót' összehasonlítani ezzel az én gyönyörű, okos Amigámmal? Most itt elsorolhatnám az okokat, hogy miért jelenthetem ezt ki ilyen határozottan, de Petike csak egy hasábot adott, meg aztán valahol mindannyian tudjátok ezeket, ezért csak egy kérdés: Mi a jobb? Minden alkalommal úgy leülni a számítógéped elé, hogy neked van a legjobb géped, vagy úgy, hogy jó, jó, de a hogyishijják az ezért, vagy másért, ebben, vagy abban jobb?

... mert leírhatnám, hogy volt kb. nyolc Amigás magazinunk, amelyek kb. 137 cm-nyi helyet foglalnak el a majd tucatnyi Amigás könyv mellett a polcomon. Mára csak egy magazin maradt (most hirtelen nem jut eszembe a neve), de még ez is sokkal több, mint a semmi.

... mert leírhatnám, hogy a számítástechnikai - és informatikai - magazinok közül az Amigás tábort hagyták cserben a legtöbben. Voltak kérészéltű egy-két számot megért magok, és voltak hosszabb lélegzetűek is. Voltak olyan magazinok is, amelyek még mindig vannak, de már nem az Amigáról írnak. Voltak olyan magazinok, amikért nem olyan nagy kár és voltak olyanok, amiket meggyászoltunk.

... mert leírhatnám, illetve számba vehetném (nem az enyémbe), azt a tucatnyi lemezmagot, amelyek az idők során megjelentek és itt vannak velem egy nagy cipősdobozban. Hm. Szintén csak egy maradt volna? Ha már a magazinoknál tartunk, sorolhatnám, a cikkírókat, rajzolókat, zenészeket, al-, fő- és egyéb szerkesztőket.

... mert leírhatnám, hogy több tucat GigaBájtnyi program készült az elmúlt évezred során és még ugyanennyi fog készülni a jövőben is kedvencünkre. Ez korántsem elképzelhetetlen, ha azt nézzük, hogy annak idején a Populous, vagy a Dune 2. mekkora helyet foglalt el és mekkorát vesz el amúgy is szűkös tárolókapacitásunkból mondjuk a Napalm.

... mert leírhatnám, hogy egy PPC turbókártyával és B-, illetve CVisionnel felszerelt - amelyek közül sajnos nekem, szegény 030/40-es tulajnak még egyiket sem sikerült magamévá tennem - Amiga milyen eszméletlenül gyors gép és igencsak ritkán található vetélytársra ebben a mai hogyishíjjákos világban. Ekkor még nem is írtam olyasmiről, mint egy G4-essel felvértezett 'zerkettes, amelyre záros határidőn belüli komoly ígéreteket kaptunk.

... mert leírhatnám, hogy vagyunk pár százan ebben a kis országban, akik az Amigában nem egy letűnt évezred letűnt szimbólumát látjuk, hanem egy nagyon is élő az egyen-hogyishívjákokkal és mindnyájunk 'kedvenc' szoftveripari nagyvállalatának mindent elsöprő egyenprogramjaival szemben. Mert nem az számít, hogy az Amiga elavult-e vagy sem, hanem az Amigás feeling. Csúcs ez az érzés...

... mert leírhatnám, hogy komoly ígéreteket kaptunk, hogy az új évezredben lesz új Amiga is, de ha esetleg mégsem, akkor a következőben biztos (vagy azután). Ha minden jól megy, talán még az oprendszer verziószáma is egy egészet változik és nem csak a tizedespont utáni része.

... mert leírhatnám, hogy évente minimum két tisztán Amigás - vagyis inkább hogyishijják-free - parti van, amelyen a résztvevők száma szinte vetekszik bármelyik NBI-es labdarúgómeccs nézőszámával, a színvonala pedig jócskán felül is múlja (jó, erre nincs mit felvágni, azokat nem nehéz felülmúlni). [Itt jegyzem meg, hogy természetesen idén is két fuCk-Ya Party lesz, az első úgy június-július magasságában, a másik a szokásos Mikulás előtti szombaton. Nem kell a kifogás, hogy nem szóltam időben...]

De nem írok le semmi ilyesmit, mert a tények magukért beszélnek. Személy szerint én nagyon örülök, hogy Amigásként üdvözölhetem az új évezredet és ugyanazt kívánom nektek, amit Ti nekem; vagyis sok-sok új vasat, új warekat, új magazinokat - de minimum 8 AV-ot - és ilyesmit.

N2

Új évezred, új szokások...

Emlékszik még valaki azokra a levelekre, amiket a postaládában találtunk, és közölték velünk, hogy marha sok pénzt nyerünk majd, ha húsz példányban továbbküldjük? (**... és ami igaz is volt, feltéve, hogy az ember vezetékneve „Magyar", keresztneve meg „Posta" - a törd.**) Már akkor sem szerettem az ilyet (és a fáknak sem tett túl sok jót, gondolom). Idén szilveszterkor viszont már nem levélben, hanem SMS-ben kaptam vagy negyven felszólítást, miszerint ha nem küldöm mindet tovább öt példányban, akkor a következő hét évben felejtsem el a szexet... A fenyegetést komolyan vettem, és egész este a telefonom nyomogattam - egészen addig, amíg be nem dugult a rendszer.

Lássuk, mi minden nem vált valóra abból, amit az emberek vártak 2000-re.

Először is nem lettek háromórásak a munkanapok és az úriasszonyok még ma sem robot-takarítónőt alkalmaznak, ahogy ezt egy new york-i újságcikkből hinni lehetett úgy a 30-as évek derekán. Nem készítették el HAL-t, aki majd legyilkolja a Jupiter felé igyekvő űrhajó legénységét (na jó, arra még van egy évünk, hátha összejön). Mindenesetre Clark mester művéből a bunkóval hadonászó félmajmok már megvalósultak, nézz csak meg egy fradi-meccset. Nem fogyott el az olaj, sőt a szén sem - elfogytak viszont az erdők. Nem jött el az antikrisztus (**lehet, hogy ő még a Gergely-reform előtti naptárat használja? Akkor van még némi ideje - a törd.**), igaz, őt már 1000-re is nagyon várták. A világ nagyobbik fele halálra sértődött azon, hogy pont egy keresztény dátumot kell megünnepelniük (hiába, a gyarmatosítók alapos munkát végeztek). A pápa még mindig tiltja a fogamzásgátlást (ha már a gyerekek halálát nem tudja betiltani), a TV2 olyan számítógépes szakértővel oldja meg a „vájtfükéj" problémát, aki élőben megkérdi a társától, hogy „Ezen a billentyűzeten hol van a TAB?". Celeste még mindig duzzadt ajkú a sok sírástól és attól a sok baromságtól, amit a forgatókönyv-gyárak a szájába adnak, még mindig legális a Magyarországon százezreket romlásba döntő cseresznyepálinka, még mindig sokan olvassák csak az AmigaVilágot, de nem veszik meg...

Természetesen mindenki tudja, hogy az évezred csak 2000. december 31-én ér majd véget, de aki azt hiszi, hogy a nagy cégek nem húzzák le kétszer is a bőrt a dátumváltásról, az vagy rossz bolygón, vagy rossz buliban van... izé, ez már a Heineken reklámból volt... Akik mocskos kommunista jelképeket csempésznek be alattomos módon a köztudatba, ugyanis van a logojukban egy piros csillag. (A szép jelzőkkel teli mondatot néhány pécsi politikustól idéztem, akik még mindig nincsenek injekciókúrán, ezért csillag alakú piros karácsonyfadíszeket rohamoznak nagy lelkesen.)

Szereztünk egy filozófust is a csikkírók közé (tényleg!), úgyhogy szellemi potenciálunk lassan a plusz végtelenhez konvergál. Milyen kár, hogy ebből semmi sem látszik meg a magban...

Félek, a harmadik évezred egyetlen amigás magazinja az AmigaVilág lesz hazánkban. Hacsak. Mert hacsak az mindig van. Kedvenc masinánk első gazdája, a Commodore cég ugye látványosan csődbe ment még '94-ben. Aztán megvette a német Escom, akik még gyorsabban csődöltek be. Aztán jött a Viscorp, akikről később megtudtuk, hogy nem is vették meg... ellentétben a Gateway 2000-rel, akik nagy terveket szőttek az Amiga újraélesztésére. Aztán egyik napról a másikra ez a kizárólag Microsoft pc-ket árusító cég meggondolta magát, és bejelentette: holnaptól mindent vindóz alá fejleszt. Hogy épp aznap írtak alá egy szerződést a m$-tal is holmi forradalmi gépek és szoftverek fejlesztéséről, megspékelve egy kis részvénycserével? Ez biztosan véletlen, nem kell mindenhol hátsó szándékot keresni... Az Amiga ára közben 40 millió $-ról 13-ra csökkent.

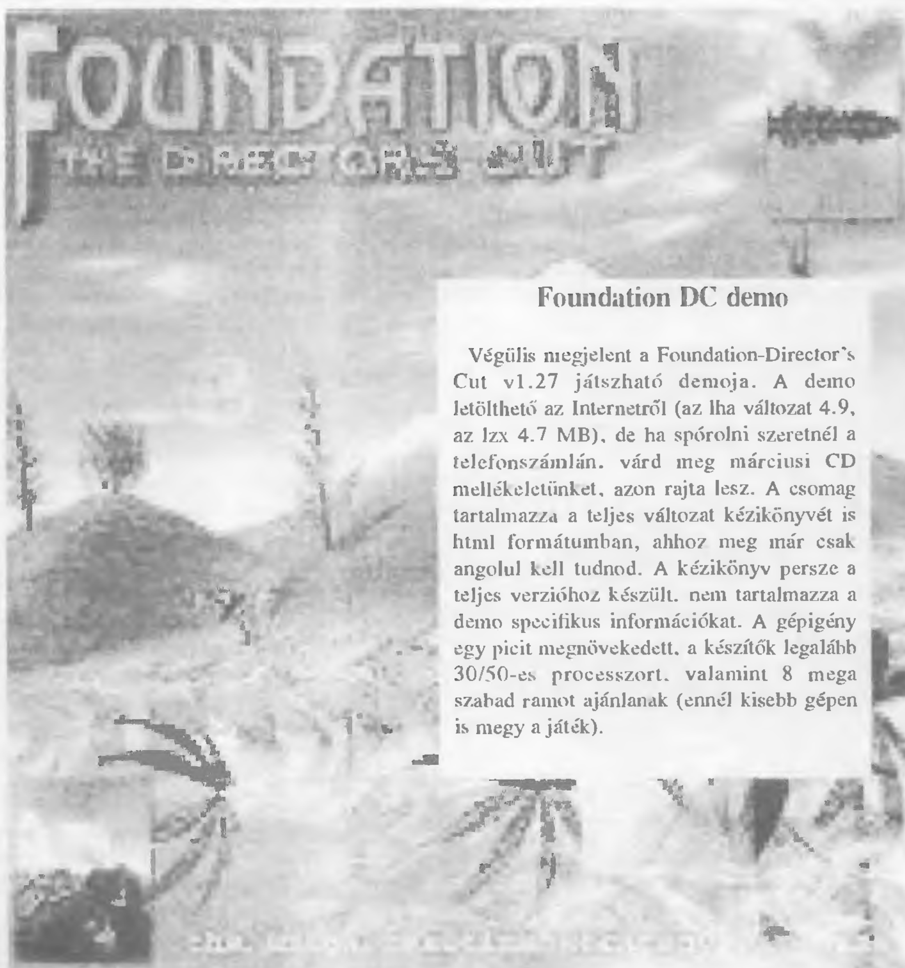
2000. 01. 01.-én aztán jött az újabb meglepetés: az Amiga ismét gazdát cserélt, ezúttal az Amino nevű cég vásárolta meg (5 millió dollárért utánuk dobták). Erről a cégről nem lehet túl sokat mondani, de fel-felsejlik egy-két ismerős név, mint például Moss, McEven stb...

Tehát új évezred - új tulajdonos. Még az a - nem túl valószínű - helyzet is előállhat, hogy valami történni fog...

Horváth Péter

Megjelent a Foundation DC

A Foundation - Director's Cut amolyan Foundation másfél - picit kipofozták, kicsit megpeccselték az eredetit, kicsit újra kiadták addig is, amíg a második rész boltokba nem kerül. Nem is írunk róla - legalábbis most; készül ugyanis egy gigantikus Foundation leírás, amelyet hamarosan a nyakatokba zúdítunk.



Foundation DC demo

Végülis megjelent a Foundation-Director's Cut v1.27 játszható demoja. A demo letölthető az Internetről (az lha változat 4.9, az lzx 4.7 MB), de ha spórolni szeretnél a telefonszámlán, várd meg márciusi CD mellékeletünket, azon rajta lesz. A csomag tartalmazza a teljes változat kézikönyvét is html formátumban, ahhoz meg már csak angolul kell tudnod. A kézikönyv persze a teljes verzióhoz készült, nem tartalmazza a demo specifikus információkat. A gépigény egy picit megnövekedett, a készítők legalább 30/50-es processzort, valamint 8 mega szabad ramot ajánlanak (ennél kisebb gépen is megy a játék).

Party tájm

Lesz party!

Hol lesz a party?

Mikor lesz a party?

Miért lesz a party?

Mindezt majd elmondja a főrendező(pályaudvar...), aki már most ígért az egészről egy rövid csikket, de ezt olvasva a következő számba egészen biztosan ír majd róla...

Tales of Tamar

Egy ideje be-beszámolunk erről a nagyszerűnek ígérkező programról. Volt szerencsénk kipróbálni egy működő demot, ami egyelőre beváltani látszik a hozzáfűzött reményeket. Jelenleg kemény tárgyalásokat folytatunk, hogy csak nektek, csak itt - vagyis a márciusi CD mellékleten bemutathassuk az első működőképes demot. A játékba most már rengeteg apróság is került, például ha benyitsz a kocsmába (amely - mint tudjuk - a valóságban egy internetes szerver), akár mastermind-ot is játszhatsz, persze megjegyezhetetlen rúnákkal, hehe. A magyar lokalizáció is új lendületet kapott, tehát az nyelv-antitalentumok is fenhetik a nyelvüket, mert nemsokára beizzíthatják a vincesztereket és kaszabolhatják a virtuális ellent (elnézést, hirtelen nem jutott eszembe több képzavar).

Már megint eladták az Amigát...

Nem tudom, felvonja-e még valaki a szemöldökét a hírre, mindenesetre elmondjuk: január elsejétől az Amigának új tulajdonosa van. Ők azt ígérik, hogy nem ígérnek semmit, hanem melózni fognak - a többi info egyelőre lényegtelen (most őszintén: nem mindegy, hogy melyik cég ígéretei nem válnak valóra?)

A tények:

Az új vevő a következőket kapta meg:

1. A bejegyzett nevek, logok, stb.
2. Az Amiga International raktárkészlete, élén az elmaradhatatlan Petro Tyschtschenkoval.
3. Minden licenc.
4. Licenc minden amigás szabadaalomra (ezeket még mindig a Gateway birtokolja, de licenceli az új tulajdonosnak)
5. A honlapok, domain nevek.
6. Az AmigaOS és minden, ami vele összefügg.
7. A működő Amiga - és mindaz, ami ma még létezik belőle.

A cég rendkívül gyorsan kíván lépni, úgymint: fejlesztői gépek, OS partnerek, koncepció stb. néhány (1-2) hónapon belül.

A céget jelenleg Amino Corporation-nek hívják, de valamelyikük még a héten beugrik a cégbíróságra és átnevezi magát Amiga Corporation-né. Ez valószínűleg betartható ígéret. Khm.

Az utolsó két mondat nem a hivatalos közleményből származik, hanem tőlünk, akik az elmúlt egy évben elég sok ígéretről írtak itt a mag hasábjain...

Minden idők 50 legjobb amigás játéka

Nemrég az interneten találtunk egy honlapot, ahol szavazni lehetett minden idők ötven legjobb játékára. Mi ugyan szívesen láttuk volna a listán a Fate-Gates of Dawn-t vagy a Benefactort, esetleg az Agony, Black crypt, OnEscapee, SimLife stb. játékokat is, de a lista így is különlegesen erős - és a szavazatokat még mindig le lehet adni. Azt hiszem, amíg ezt az ötven játékot nem nyomta végig valaki, addig nem nagyon illik arra panaszkodni, hogy nincs mivel játszani Amigán...

1 Settlers
2 Monkey Island 1
3 Civilization
4 Sensible World of Soccer
5 Turrican II
6 Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge
7 Lemmings
8 Speedball 2
9 Quake
10 Elite 2 'Frontier'



Kémtörténet

Munkatársunk sokmindent kockáztatva (odaég a kávé, kifolyik a kádból a víz) az olvasók kedvéért leDCC-zte a készülő SNEWS dizájnjáról fogalmat alkotni segítő shotot Emeric^SH gépéről. Mivel az illető nem fizet elő ötnél több példányt az AmigaVilágból, úgy döntöttünk, fütyülünk személyiségi jogaira és csinálunk neki egy kis ingyenreklámot - ha már olyan kedves cikknek adott helyet a hasabjain rólunk - lásd levrov..

11 Worms + The Directors Cut
12 Dune II
13 Slam Tilt
14 Formula One Grand Prix
15 Wings
16 Dungeon Master
17 Napalm
18 Cannon Fodder
19 Shadow of the Beast
20 Lotus II
21 Myst
22 Stunt Car Racer
23 Chaos Engine
24 Colonization
25 Superfrog
26 Ambermoon
27 Indiana Jones
28 Alien Breed 3D
29 Defender of the Crown
30 Pinball Fantasies
31 Another World
32 Flashback
33 Hired Guns
34 Deluxe Galaga v2.6
35 Foundation
36 WipeOut 2097
37 Simon the Sorcerer
38 Kick Off II
39 Alien Breed 3D
40 Pinball Dreams
41 Battle Squadron
42 UFO 'Enemy Unknown'
43 F/A-18 Interceptor
44 Hybris
45 Turrican
46 Pirates!
47 Xenon II 'The Megablast'
48 Railroad Tycoon
49 Supercars II
50 Populous

Kirándulás Mekkába

Detox (illetve DeToX) emailben közölte a következőket:

Szasztok Amigók!

Itt a nagy lehetőség, hogy végre személyesen is részt vegyetek az év legCOOLabb és legnagyobb partiján: avagy a Symposium & Mekka 2K-n. Online :) érezhetitek meg csak igazán milyen is 1 igazán jól megszervezett és lebonyolított pardey.

Tehát ez 1 kifejezetten SCENE orientált meeting, ahol AMIGA-sok a fószervezők.

Itt jönnek ki a legjobb rílízek :) itt vannak a legkirályabb arcok, és 1x-űen a feeling utánozhatatlan... 8O..

A pardey Németországban van, konkrétan 1 Fallingbostelnek nevezett kis faluban. 1 nagy csarnokban.

Időben április 21-24 között, de persze mi 20.-án indulnánk és 25.-én landolnánk itthon. Jó "kis" busszal nyomulnánk, kb. 40 bites (gy.k. személyes), de annal öccsöb minnél többen megyünk. /Asszem fék van :D/

Az árak: 40 bit esetén 13.000 HUF/kopf a busz, és 70 DM (35 EURO) a beugró, (Csirkéknek ingyen) Persze amennyit még költesz... /Én nemxoktam 8D/

Szóval gyertek, mert véleményem szerint ez az ETALON party. Én már csak tudom, részemről úgyis kimegyek, de vagyok olyan jófej, hogy kaptok ti is esélyt :D

(Tavaly pl. ott volt a Petro Csicsenko is, osztogatta az ingyen mannát...)

Ha érdekelnek a részletek, akkor tekintsd meg az official site-ot:

http://ms.demo.org

és keress engem:

Ary Balázs,

T:0620-922-3410,

detox@amiga.rulez.org,

detox-cj@freemail.hu

vagy iratkozz fel:

http://w3.swi.hu/symposium,

itt lesznek találhatók az aktuális infók is...

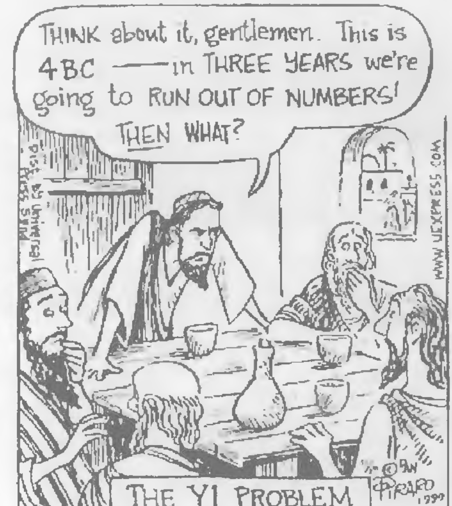
Addig is gyűjtsetek lovettát és ne szervezzetek be más programot! ÉN időben szóltam!

Pokemon

A Crystal Software Interactive megszerezte a Nintendo konzolokon híressé vált Pokemon figurák megamigásításának jogát. A Pokemon igen ismert játék - legalábbis ezt állítják a közlemény írói. Azért olyan nagyon nem lehet ismert, mivel speciel mi most hallottunk róla először... A lényeg, hogy már megint valami anime-stílusú játékról van szó, amely nagyon 3D-s lesz, mert a programozók Warp3D támogatást ígérnek hozzá, nomeg PPC verziót.

Warp3D v3.0

Ha már a Warp3D-nél tartottunk, ideje megemlíteni, hogy nemrég jelent meg a legújabb egész számú verzió. Hogy mi a ráktól lett három nullás a mostani változat, azt valószínűleg csak a marketingesek tudják - a legtöbb újdonság ugyanis a felhasználó számára láthatatlan, jobbára apró hibajavításokból áll az egész. Azért valamit mégiscsak dolgoztak a fiúk, például beépítették a Permedia chipek (C/BVisionPPC)



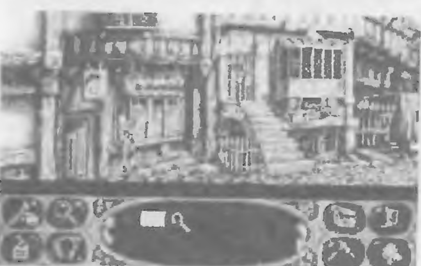
Chroma keying névre hallgató tulajdonságát. Mostantól alkalmazhatod a MiniGL-lel fordított programokat - ilyen lesz hamarosan a GLQuake. Hogy könnyebben fogalmat alkothass a MiniGL-ről, az archívumban találsz egy demoprogramot. A készítők szerint a 3.0-ás legfontosabb újítása a jelentősen megnövekedett stabilitás.











Simon the Sorcerer 2

Emlékszik még valaki a varázslótanoncra, aki kabátja belső zsebében képes volt eltüntetni egy egész létrát? Azt ugyan nem állítjuk, hogy elkapkodták volna, mindenesetre az Epic Marketing megcsinálja a 2. rész amigás változatát. A játék angol, német és olasz változatban érkezik a CD-n, de beszélni csak angolul fog. Több, mint 80, gyönyörűen (és kézzel) megrajzolt helyszínen kóborolhatsz majd, miközben félóránként vissza kell másznod a székre, amiről leestél a röhögéstől. Átvezető mozijelenetek, többszáz hangeffekt, mintegy 50.000 animációs fázis, grafikus kártya és AGA támogatás, 30-as proci és 8 mega ram igénye, márciusi megjelenés. Itt jegyzem meg, hogy az Epic is beszállt a „rendeljétek meg előre, akkor megcsináljuk!" össznépi játékba, méghozzá sikerrel. A Simon 2 átírását ugyanis legalább ötszáz előre kifizett példányhoz kötötték.

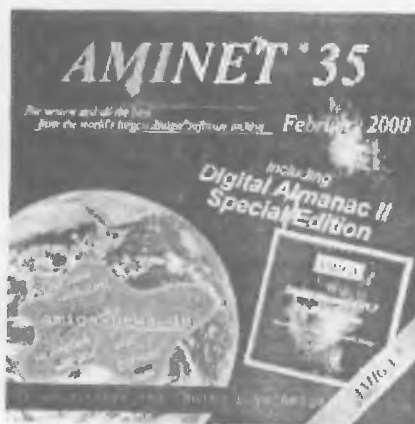
Ízelítőül nézzétek meg a képeket!

Újra forgalomban a Squirrel termékek

A Squirrel termékcsalád közül leginkább a pcmcia-s SCSI vezérlő és a különféle nagysebességű pcmcia soros kártyák ismertek nálunk. A HiSOFT nemrég eladta a gyártási jogokat a szintén angol Analogic Computers névre hallgató cégnek. A szükséges szoftvereket a HiSOFT ftp kiszolgálójáról töltheti le mindenki, aki elvesztette az eredeti lemezeket...

Aminet 35

Az amigás piacon szinte semmi sem biztos - leszámítva azt, hogy a német Schatztruhe folyamatosan ontja ránk az interneten összegyűlt amigás szoftverek gigabájtjait. Most épp harmincötödször - nyakonöntve a Digital Almanac II speciális változatával. A mostani cd-



n különlegesen sok modul található, ez teszi ki a cd majd' felét (298 MB, 113 darab modul - köztük igen sok MP3-as zene). Összesen 777 MB-nyi adatot zsúfoltak a lemezre (persze tömörítve).

Landolt az első Boing Bag

Nem örülünk neki, mindenesetre egy dologban kezdjük behozni a többi számítógép-típust: a legújabb operációs rendszerünkhöz megjelent az első javítócsomag. A Boing Bag 1 apróbb újításokat tartalmaz, például ha egy fiók tartalmát dátum szerint listázod ki, ezentúl a legújabb állományok kerülnek a lista elejére. Szereltek valamit a tárolók szabad helyének kijelzésén is, és mostantól azoknak a lemezeknek is fixálni lehet az ikonpozícióját, melyek nem rendelkeznek disk.info állománnyal. Hogy mindenki örüljön (...), a csomag tartalmaz egy kedves kis utilt is, amely az AnimatedIcon névre hallgat. Segítségével a workbench ezentúl már animált programikonokat is meg tud jeleníteni. Ezek az ikonok lehetnek sima mezei animgifek, sőt, transzferanimációk is. Kapunk még egy arexx scriptet is, amely a workbenchet karácsonyfává változtatja (tényleg!), bimbammoló harangokkal, télapóval, miegyébbel. A csomag tartalmazza az InstallerNG-t is, amely egy feltuningolt telepítőprogram (ráadásul létezik magyar változat is).

Az OS3.5-höz lesz magyar verzió is, mihelyt elhárul az a bürokratikus akadály, melyet cikkíró nemes egyszerűséggel a H&P tökketlenségének hívna, ha nem lenne oly nagyon kultúrált...

Phase5 R.I.P.

E havi legszomorúbb hírünk - alig-alig lapzárta előtt érkezett -, hogy a Phase5 valószínűleg befejezte amigás pályafutását. Azért valószínűleg, mert az interneten kering ugyan néhány kósza közlemény, miszerint megindult a cég ellen a csődeljárás, de ezt a Phase5 részéről még senki sem erősítette/cáfolta meg. Nekünk mindenesetre hónapok óta nem sikerül felhívni őket, faxainkra sem válaszolnak - egyszóval a hír valószínűleg igaz.

A hír azért szomorú, mert kisebb-nagyobb hardvercégek jönnek, (tönkre)mennek, de az utóbbi években gyakorlatilag a Phase5 volt az egyetlen cég, amely valóbann tett is valamit, és nemcsak ígérgette a csodakártyákat.

A hír után egy-két nappal a szintén német DCE bejelentette, hogy birtokában van az összes Phase5-féle kártya gyártási joga, sőt, heteken belül elkezdik gyártani a BVisonöket és a teljes PPC termékskálát. Mivel Permedia2-es processzort már nem gyártanak, mintegy 1200

BVisiont gyártanak le (ennyi chip van raktáron), azután át szeretnének állni a Permedia3-as változatra. Jelenleg a driverek passzításán dolgoznak - maga a processzor valószínűleg gond nélkül használható lesz a régi BVision kártyákon. A G4-es kártyák fejlesztése is folyik, az közeli jövőben azonban csak a duálprocesszoros kártyákra számíthatunk a DCE-től. Reméljük, az AmiJoe megjelenésével némi egészséges verseny alakul majd ki...

Jön a Paraglide



Mégis lesz valami a Village Tronic 3D-s kártyájából. Sokáig úgy tűnt, hogy ez a cég is követi a többieket a süllyesztőben, ám most ismát hallattak magukról. A hír lényege, hogy két külsős munkatárssal befejezték a kártya tervezését, és márciusban már a prototípust gyártják. Ez újabb három hétig tart majd. Ha azokkal nem lesz semmi zűr (tehát nem kell újabbakat csinálni), a ParaGlide tömeges termelése április végén indul majd be. Emlékeztetőül: a ParaGlide a PicassoIV kártyákhoz csatlakoztatható 3D-s modul, VooDoo chippel (és Warp3D támogatással).

Együttműködés az Amiga és a H&P között

Hosszútávú együttműködési megállapodást írt alá február 11-én a német Haage & Partner (WOS, W3D, Storm sorozat) és az Amiga. A közleményből semmi konkrétum nem olvasható ki, csupa sallang az egész, mindenesetre azt megtudhatjuk belőle, hogy a H&P nem csak a klasszikus Amigákra, hanem az új (még nem létező) gépekre is fejleszteni kíván.

Új 3D-s játékok

Az Alive Mediasoft a napokban dobja piacra a





Descent 2 amigás átiratát (az elsőről nemrég írtunk). A Descent 2 kicsit szebb, mint az elődje és kicsit hardverigényesebb (azért egy közepesen izmos gépen már vígan elmegy). Az Alive következő programja pedig a MAC emu alól talán már ismerős Marathon 2 lesz. Ez utóbbi technikai megvalósítását illetően leginkább a Duke Nuke'm-et idézi, de az is lehet, hogy tévedünk...



Homeland



Úgy látszik, a valós idejű stratégiai játékokból sosem elég... A Homeland az egyik legújabb, ilyen jellegű próbálkozás. A grafikája ugyan meg sem közelíti mondjuk az Exodus-t, de egy fejlesztés alatt álló játéknál ez nem kizáró tényező... Mivel az egy szem programozónak



nincs grafikus kártyája (tipikus amigás fejlesztő„csapat", hehe), a program egyelőre csak AGAn fut. Újításnak számítanak a tetszőlegesen konfigurálható egységek, valamint az, hogy egy pályán egyszerre három játékos is nyomulni fog.

FusionPPC

Természetesen még nincs kész, természetesen már megint más a hibás (most épp a WOS bugjai), és természetesen hamarosan a boltokban lesz - tudhatjuk meg a Microcode Solutions közleményéből.

Szabaddá vált a Quake

Talán még nem tudja mindenki, hogy a Quake forráskódját szabaddá tették. Ez azt jelenti, hogy bárki belepiszkálhat, átírhatja, lefordíthatja saját gépére, sőt, még szabadon terjesztheti is. Természetesen máris egy rakás amigás átirat készült, melyek egyike-másika sokkal gyorsabb, mint a közkézen keringő FastQuake, amely - mint tudjuk - egy kalóz PPC-s változat volt. Máris készül a GLQuake is, amely a 3D-s chipeket veszi igénybe a gyorsabb grafika érdekében. CD mellékletünkön rendszeresen megjelenik majd az épp legfrissebb amigás verzió. (Érdekességképp érdemes tisztázni, hogy a játékhoz nélkülözhetetlen .pak NEM lett szabad, vagyis ha játszani akarsz, akkor marad a demo változat - vagyis harmadannyi pálya -, illetve szerezned kell egy eredeti példányt. Ez egyébként gyakorlat a többi, „szabaddá" vált játék - mint pl. Hexen, Heretic, Doom stb. - esetén is.

Új szoftverek

Csak így, ömlesztve megemlítjük, hogy új változata jelent meg a legjobb archiváló programnak, a Diavolo Backup-nak. Külön létezik Draco változat is, és a regisztrált felhasználók mindenféle upgrade árakon szerezhetik be a PRO vagy TERRA (Draco) verziót. A STRICQ már a 0.1721-es változatnál tart. Ez a legjob amigás ICQ klón. A BurnIt elérte a 2.65-ös számot (navajon ez hogyan jöhetett ki? - a törd.), és most már byte pontos másolásra képes. Persze csak azon elvetemült bűnözők számára, akik nem átallnak PSX és egyéb védett CD-ket másolni. Él még a Snoopdos is (3.1), sőt, a Diskmaster is újabb változatban jelent meg (2.5b4).

Lemondott Bill Gates

a microsoft elnöki posztjáról. Úgy hallottuk: azért, mert szeretné befejezni az MS-DOSt...

Miért kap sikítófrászt az aranyhal? Miért veri fejét a falba a dzsinn? Mert ezután már senki sem fog UltraConv leírást kérni tőlük. Ugyanis végre megszületett a nagy mű - s az alkotó megpihen (egy frászt, van még három üres oldal - a törd.), rászántam egy fél éjszakát és csak nektek, csak most, csak itt megírtam a proggiról ezt a cikket. Amit most elolvashatsz. Persze nem muszáj, a lényeg, hogy megteheted...

UltraConv 4.0

- dő núdzsenerésün

Egy érdekes alkalmazás egy érdekes probléma megoldására. Az érdekes probléma röviden a következő: a programozók szinte sportot űznek abból, hogy programjuk az adatokat olyan formátumban mentse el, amit lehetőleg semmilyen más program nem tud betölteni. Ez még nem is lenne baj, hiszen egy zenelejátszótól természetesen nem várhatjuk el, hogy képeket is megmutasson és egy szövegállománnyal se tudna mit kezdeni. De ugyanazon típusú adatállományoknál ez már komoly gond. Pl. egy rajzoló programtól elvárhatjuk, hogy egy bármilyen formátumban elmentett képállományt be tudjon tölteni. Ha már kiadjuk érte azt a vacak 8-10 ezer forintot... Ehelyett van a nagy nihil.

De mi szükség van a különböző formátumokra? Sajnos minden programkészítő esküszik, hogy az általa használt formátum a legjobb, a legszebb, legügyesebb, leghasználhatóbb és a legnépszerűbb. Persze még a szabványkészítők is bekavarnak. Úgyhogy annyi képformátum van, mint égen a csillag. A dolgot bonyolíthatjuk, ha hozzávesszük még az anim formátumokat, a sűrítve tároltakat és ugyanannak a formátumnak különböző változatait, amelyek csak éppen annyira térnek el egymástól, hogy a felhasználó megszívja. Tehát mi az, amire - pár liter kávén és egy jó adag türelmen kívül - minden számítógépesnek szüksége van, ha csak egy kicsit is foglalkozik grafikával? Igen, képnézőkre, szerkesztőkre is, de most nem ezekre gondoltam.

Egy jó kis konverterre van szükség (és a leírására), ami a lehető legtöbb formátumot ismeri. A két legjobb ilyen program a GfxCon és az UltraConv. Bár mindkettőnek vannak kapitális hiányosságai, de az utóbbi sokkal több formátumot ismer és nem is csak egy vacak kis konverter, meg a kérdőíveken is sokan kértétek, így most - bepótolva mérhetetlen lustaságomból fakadó mulasztásomat (mit csináljak, ha egyszer utálok írni) **(úristen, ha szeretnél írni, akkor nekem kellene könyörögni, hogy beleférjek a magba a cikkeid mellé - H.P.)** - erről lesz szó.

Szükségletek:

- OS 3.x, EC020, AGA,
- libs:reqtools.library,
- libs:fsgfx.library,
- libs:xfa.library (xfa-loader/saverhez),
- libs:vlab.library (vlab-loaderhez, ez nincs a CD-n),
- a GIF animokhoz pár Aminetes filére (majd később leírom),
- kb. 7.3M hely a vinyón a programnak,
- a munkához egy kis hely a vinyón - animja válogatja (párszáz mega elég is neki),
- 8-10M ram már elég is a kisebb munkákhoz,
- durvább effektekhez, gépigényes formátumok konvertálásakor, lejátszásakor kisebb erőmű...

Telepítés

Van ám install szkript, lehet nyugodtan használni. Lehetőséged van arra is, hogy a régebbi verziót ápgrédöld a jelenlegire... Szépen felpakolja magát a vinyóra, nem kell semmi okosság. Még a US-ba is beírja magát, amellyel biztosítja, hogy minden rendszerindításkor meglegyen az UConv: készülék kijelölése és egy UCC könyvtár a ramlemezen.

Használata

A ware CD-n jön, rengeteg más programmal együtt, érdemes benézni a Tools könyvtárba (AmigaRulez (nocsak, a konkurencia - a törd), BlackIRC, CyberAVI, CyberQT, CyberTV, MLiveCam pro, NewIcons, NewWPA8, PUP-Libs, TAV, VLRec - ha valakit nagyon érdekel, nyomathatok ezekről is leírásokat). Ezenkívül van némi fejlesztői irodalom, pár kép, anim és UC prodzsekt, ha pedig magyarul akarod olvasgatni némely üzeneteit és feliratát, akkor nézz be a Contributions/ATO könyvtárba. Mindenesetre én most az angol verziót tárgyalom, mert lusta vagyok újra kigrebbölni az ablakokat. (nem számozom be az ábrákat, mindegyiken rajta van a fejlécében mit is ábrázol)

Az UConv csomagban két önállóan futtatható állomány van: az UltraConv és az UCPrefs (a 2.x-ben még meglévő UltraPlayer mintha most kimaradt volna). Bármelyiknél a legegyszerűbb, ha a WB-ből, az ikonjára kettőt kattintva futtatod.

Az első indításkor visszakéri a CD-t és ekkor kell a regszámot, csapatnevet és a saját nevedet beírnod. (a regszámot tedd el, jó lesz az a későbbiekben)

UltraPrefs

Semmi különös, csak pár beállítást végezhetsz el, amelyek kényelmesebbé teszik a használatot.

JPeg quality

Ezzel közvetlenül megadhatod, hogy JPEG kimeneti állományoknál mennyi maradjon meg az eredeti kép minőségéből. Minél nagyobb számot adsz meg, annál részletesebb lesz a kép. 100%-nál kb. ua., mint mondjuk IFF-24 esetén. 0% adja a legjobb tömörítési arányt, de nagyon lerontja a minőséget. A gyakorlatban 60-80% között adja a legkevesebb minőségromlással a legjobb tömörítést.

Compressionmethod

Az Amigán népszerű képformátumok közül az egyik az IFF-ILBM. Ezt elmentheted natúr, vagy tömörítve (normal, byterunl). Az IFF-ILBM formátumot egyre ritkábban használjuk, csak a Commodore iránti kegyeletből és egynémely makacsul e formátumhoz ragaszkodó rajzprogram miatt maradt meg.

Font

Az UConv képernyőjén, ablakaiban használt betűkészletet állíthatod be. Vagy begépeled a beviteli mezőbe a nevét és a méretét, vagy a '<' gombra kattintva egy fontkészlet kiválasztóban adhatod meg.

Own screen

Ha a WB képernyőd mélysége vagy mérete kevés az UConv-nak, akkor ennek a gombnak a kipipálásával utasíthatod, hogy saját képernyőt nyisson magának. A képernyő dimenzióit a '<' gombbal előhívható kiválasztón állíthatod be. Minél nagyobb és mélyebb a képernyője, annál jobb.

Window-backdrop

Az UConv által használt ablakok hátterét változtathatod meg a beállított színekre.

Preview

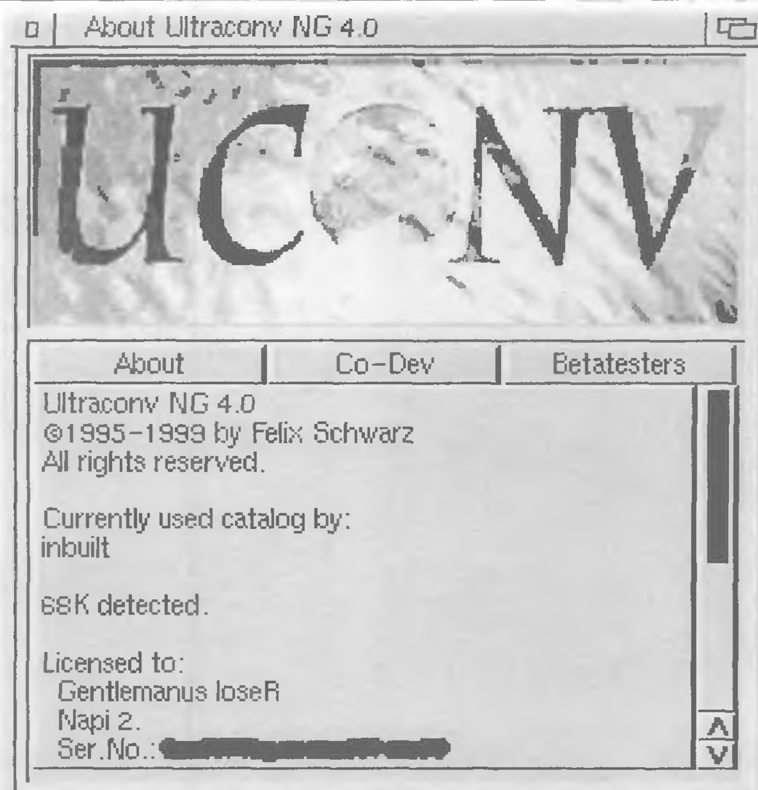
Lehetőséged van arra, hogy egy-egy munkafolyamatról előzetest kérj. Beállíthatod, hogy csak a késztermékről készítsen előzetest, vagy a főbb akciókról is.

Animpub-8bit-modus

Lehetőséged van arra, hogy egy valós idejű előzetest láthass az AnimPublisher részben az eredeti képről. Ez olyan képernyőn is lehetséges, amelynek mélysége kevesebb, vagy egyenlő 8 bittel. Viszont eszméletlen lassan működik PPC nélküli gépeken.

Colorreductionmode

Pár képformátum nem támogat 256 színnél többet, vagy csak ennél is kevesebbet. Ha



szükséges a felhasznált színek számának csökkentése, akkor itt beállíthatod, hogy milyen algoritmust használjon erre a célra. None = semmi, Ordered 256 és Fast 256 csak 256 színnél dolgozik, a Floyd Steinberget bármelyiknél használhatod és ez adja a legjobb végeredményt.

Cache-mode

Az UConv hova tegye a munka közben létrehozott ideiglenes állományokat. RAM, Harddisk, vagy Custom.

Cache-dir

Ez mutatja, hogy hol lesz az ideiglenes állományok könyvtára, illetve Custom esetén begépelheted az elérési útvonalat. Ilyenkor ezt a Chose chache-dir gombbal is kiválaszthatod. Ha az UConvból szabályosan lépsz ki, az ideiglenesen tárolt állományokat a vinyóról is ledúrja.

A Save gombbal elmentheted a módosításokat, a Cancellel pedig elvetheted. Némely beállítás esetén - pl. Window backdrop - a főablakon nem látszik azonnal a változás, de a többin igen és ha olyan funkciót használsz, ami ideiglenesen eltünteti a főablakot, majd visszarakja, akkor már jó lesz.

A beállításokat az S: könyvtárba menti el, tehát ha valamit végérvényesen eltolsz - hogy már semmiképpen sem tudod visszaállítani -, akkor ott töröld le.

UltraConv

Az UC nem csak egy konverter, hanem egyben egy effekt generátor és egy DTP szerű környezet képekhez, effektekhez és animációkhoz is. Több, mint 170 animált és előre definiált effektet támogat, amelyek szabadon konfigurálhatók és bővíthetők. Nagyon sok kép (pl. ILBM, JPEG, BMP, PCX, PNG, TIFF, PPM, Amiga ikon, ASCII...) és animációs (pl. QT, AVI, MPEG, FLI, IFF-ANIM, XFA és a brózerek TranszferAnimja) formátumot támogat. A moduláris felépítéséből adódóan könnyen bővíthető további töltő, mentő, szűrő, anim-f/x, satöbbi modulokkal.

A program indítása után egy ablakot nyit, amelynek menüivel és gadgetjeivel vezérelheted a műveleteit. A főablak szekciókra van osztva:

Input szekció

Formátum ciklikus és menügomb

Kijelölheted a forrásállomány formátumát. Rendesen az UC automatikusan felismeri az állományok formátumát, de például a brózeranimoknál és az ILBM képeknél több hasonló verzió van, különböző funkciókkal, így ezeket neked kell - manuálisan - kijelölnöd. Regisztrálatlan változatnál csak pár formátumot választhatsz ki.

(A Gif modult például a CD nem tartalmazza, valami olyasmit ír ki, hogy szüksége van egy WhirlGIF 2.0.1-es verziójú és egy ppmtogif programra, ami az Amineten a gfx/conv/WhirlGIF201.lha és /ppmbin1.lha archívumokban található.)

Options

Nem minden töltő modulnál választható, de amelyiknél igen, ott tovább finomíthatod a beállításait.

First picture

A gomb megnyomásakor - egy állomány-kiválasztóban - megadhatod annak az állománynak a nevét, amelyet be akarsz tölteni. Ha egyszerre képek sorozatát akarod konvertálni, válaszd ki az első képet és - ha az állományok a kiterjesztésükben sorszámozva vannak (gy.k.: kép.001, ...) - az UC automatikusan megkeresi az utolsó képet (a sorszámozás alapján). Ha nem így akarod, akkor a köv. gombbal neked kell kiválasztanod az utolsó képet.

Ha egy egész könyvtárnyi állományt akarsz konvertálni, állítsd az állomány/könyvtár ciklikus gombot könyvtárra.

Last picture

Ha csak egy állományt akarsz konvertálni, akkor itt ugyanazt az állományt kéne megadnod, mint az előző gombbal. Teljes könyvtár konvertálásakor ugyanazt a könyvtárat add meg. Ha képek sorozatát akarod konvertálni, akkor e gomb segítségével adhatod meg az utolsót.

Állomány/könyvtár konverzió

Az UC két üzemmódban működhet: állomány és könyvtár módban. Ha egy képet, vagy képek számozott sorozatát kívánsz konvertálni, ezt a gombot váltsd át Files módba, ha egy - vagy több - könyvtár teljes tartalmát akarod konvertálni, akkor Dirs módba.

Megkötések: Ha képek sorozatát akarod konvertáltatni, pár dolgot figyelembe kell venned:

1. az állománynév a következőkből kell hogy álljon: név, pont és egy szám (név.szám, pl. kép.0001)

2. az állományok csak azonos formátumúak lehetnek.

Options (a második ilyen nevű gomb)

A megjelenő kérdezőben megadhatod, hogy hány kockából álljon a készülő anim. A New suffix mezőbe pedig beírhatod, hogy milyen kiterjesztéssel mentse el. Ha nem adod meg, békén hagyja.

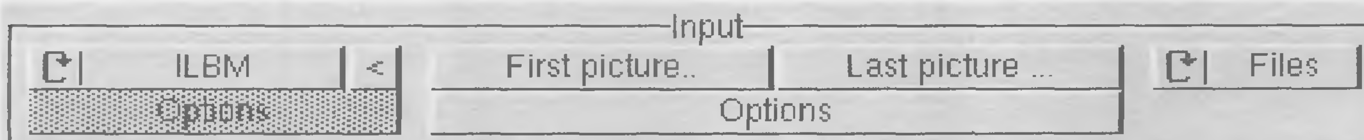
Operators szekció

Scale

Ha a gombot kipipálod, minden kép(kocka) méretét a megadottra skálázza. A méretet a következőféleképpen állíthatod be:

- pixelben: ez esetben a méretet pixelben kell megadnod. Például 320*256-ra méretezés esetén:

1. ciklikus gadget: Size in pixels



Operators
Scale
Rotate
Dithering
Filter
Anim-F/X
Anim-Publisher

2. Width: 320

3. Height: 256

- szorzással: azt a számot kell megadnod, amellyel szorozni akarod az adott dimenziót. Például egy 320*256-os képet 960*512-re nagyítanál:

1. ciklikus gadget: by factor

2. Width: 3

3. Height: 2

- százalékosan: az eredeti méret és az új méret közötti arányokat kell megadnod. Az előző példa most így néz ki:

1. ciklikus gadget: procentual

2. Width: 300

3. Height: 200

A 'Right size ratio' gomb kipipálásakor relatív átméretezést használ.

Rotate

A gomb kipipálásakor megadhatod a kép(kockák) elforgatását szögfokban. A forgatás mértékét -179 és 179 között adhatod meg, ami fokban 180-tól 270 fokig terjed.

Dithering

Ha kijelölöd, a kép(kockák) szineinek számát módosíthatod. Az UC a Floyd-Steinberg algoritmust használja.

Filter

Ez egy eléggé érdekes része a programnak. Itt választhatod ki, melyik szűrő(ke)t kívánod ráereszteni a kép(kockák)ra. Ez a következőképpen működik:

1. Ha használni akarsz egy szűrőt, a filterlistában kattintasz a nevén. Ekkor az átkerül a választott listába.

2. Ha törölni akarsz egy szűrőt a választott listából, akkor kattints rá, majd a menüből válaszd ki a Delete opciót.

3. A szűrő paramétereinek megváltoztatásához ugyanitt a Change-et kell választanod.

4. A szűrő pozíciójának módosításához a Move-ra kattints, majd az új pozícióra.

5. Ha az összes szűrőt használni akarod akkor az All gombra kattints a filterlista alatt, ha egyiket sem, akkor a None gombra.

6. Ha gyorsan meg akarod nézni, mit eredményezne a beavatkozásod, nyomd meg a választott lista alatt a Preview gombot. Ha az előzetes mérete nem kielégítő, három lépésben módosíthatod a mellette lévő '<' gombbal. Az alapbeállítású preview méretet az UC ikonjának paraméterek rovatában állíthatod be: PREVSIZE=1|2|3. A minősége függ a képernyő színeinek számától, mert például egy négyszínű képernyőn nem hiszem, hogy sokat látnál egy-egy szűrő hatásából.

Anim-F/X

Az ablak és az effektek hatása csak annyiban különbözik, hogy itt a szűrők is animálhatók.

Anim-Publisher

Az Anim-Publisher egy érdekes gondolat, amely DTP-szerűen ötvözi az egyes képeket, animációkat más objektumokkal. Olyasmi dolgokat tehetsz meg vele, hogy fogsz pártucat animációt, képet, szöveg-objektet, fényforrást, f/x- és effekt-dobozt és mindezeket egyetlen animációra, vagy képre ereszted. Közben persze módosíthatod a méreteket, elhelyezkedést, vagy átlátszóságot, akár külön minden objektre is, meg ilyesmi.

Ha elindítod az Anim-Publishert (kipipálod a gombját), három ablakot nyit:

- Anim-Publisher

Egy WYSIWYG-szerű (no azért nem teljesen) előzetest láthatsz az alkotásodról és itt adhatod meg az egérrel a módosításaidat is. Ez az ablak szimbolizálja az animot, vagy képet és amikor rajzolni, vagy módosítani kívánsz valamit, esetleg egy objektet elhelyezni - a megfelelő opció kiválasztása után -, azt itt teheted meg.

- Object tools ablak

Ebben az ablakban irányíthatod az Anim-Publisher főbb funkcióit, mint objekthozzáadás, opciók beállítása és előzeteskérés.

Add

Ebből a listából választhatod ki, hogy milyen objektet kívánsz a projektedhez adni. Ha egyet kiválasztottál, akkor meg kell rajzolnod - az Anim-publisher ablakban - ugyanúgy mint egy rajzolóprogramban a négyzetrajzoló eszközzel. Húzol srégen egy vonalat, melynek első pontja az objekt bf sarka, utolsó pedig a ja sarka. A következő típusú objekteket használhatod:

Light-source:

Egy fényforrást helyezhetsz el a képen. Hé! Ez nem Ray-tracer...

Anim/Pic:

Egy animot, képet, effektet, szolíd négyzetet vagy egy Anim-publisher-plugint (APP) helyezhetsz a képre.

Textobject:

Egy szöveget rakhatsz a képre, amely tartalmazhat egy textúrát is.

F/X-box:

Egy effekt területét jelölheted ki.

Particle system:

Egy látványos fény effektust rakhatsz az animációra.

Csúszka, mező és gomb

Egy animációhoz 11 kulcskockát állíthatsz be ezek segítségével. Ezeknek többféle hatása van az animokra és objekthasználatra, próbálgasd nyugodtan, még én sem értem egészen. Nagy vonalakban: Ha leteszel mondjuk egy képre, vagy animációra egy objektet, annak nem muszáj végig statikusnak maradnia. Leteszed, megadod a paramétereit, aztán kulcskockát váltasz és módosítod a beállításait és így tovább.

Options

Ez az objekt típustól függő beállításokat tesz lehetővé.

Fényforrásoknál beállíthatod a színösszetevők mértékét (külön-külön a vörös, zöld és kék összetevőkre), a fényforrás erejét, típusát, azt, hogy a fekete hátteret is világítsa és méretezhető legyen-e.

Szöveges objektnél megadhatod a szöveg textúráját (előtér, háttér), a kiírandó szöveget, a betűkészletet és az egész objekt átlátszóságát.

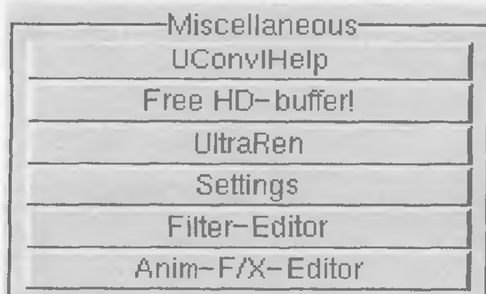
Anim/képeknél a textúrát, a forrásállományt és az átlátszóságot állíthatod be.

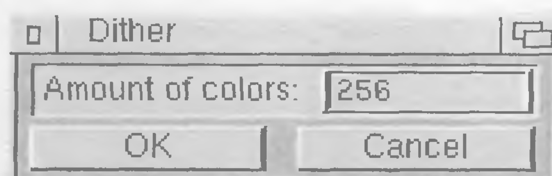
Effektdoboznál a képre rakott effektust és annak paramétereit módosíthatod.

Fényeffektusnál a típusát, az anyagát, a sugarát, a fények számát és az RGB színösszetevők mértékét állíthatod be.

Delete

Az aktuális objekt összes beállítását törli.







Output

HAM8 | < | First picture.. | HAM8 | Options | Map

First inputpicture
Last inputpicture
First outputpicture

Preview

Elkészíti az előzetest (nekem ugyan nem mutatta még meg, de ezt írja a manuál).

Ha elkészültél a munkával, nyomd meg az OK gombot. Ezzel kiléptél az Anim-publisherből, és a főablak Convert gombjával utasíthatod az UC-ot, hogy ténylegesen végezze el a konverziót.

· Objects-menu ablak

Amikor objekte(ke)t adsz a projekthez, akkor a listában egy rövid (egy soros) leírást mutat róla. Egy objektet a listában sima rákattintással aktíválhatod. Ezután duplikálhatod, törölheted, változtathatod a helyzetét, módosíthatod a méretét és pozícióját meg még pár finombeállítást is itt eszlözölhetsz.

Change position

A kijelölt objekt elhelyezkedését módosíthatod az Anim-publisher ablakban: nyomd meg a gombot, majd az egérmutatóval jelöld ki az objekt bf sarkat, majd kattints egy balosat. Az egész objekt a megadott helyzetbe mozdul, a mérete marad.

Change size

Hasonlóan az előzőhöz, de az objekt ja sarkát jelölheted ki anélkül, hogy a bf sarok pozíciója megváltozna, tehát az objekt kisebb, vagy nagyobb lesz.

Nyíl-föl és nyíl-le (/\, \/)

Ha több objekt egymást takarja, akkor ezzel layer szerűen megadhatod, hogy melyik legyen fölül, illetve az egymás takarásának sorrendjét.

Delete

A kijelölt objekt törlése

Duplicate

A kijelölt objektről készít egy klónt.

Ciklikus gomb

Akkor van értelme, ha egy objekt elmozdul, vagy változnak a paraméterei az animáció lejátszása során. Két kulcskocka közötti interpolációt adhatod meg:

Linear:

normál egyenesvonalú interpoláció. Pl. kb. azonos sebességgel mozog a két pozíció között.

Station:

a pozícióváltás ugrásokban történik két kulcskocka között.

A ciklikus gomb többi állásában különböző képleteket (formula) adhatsz meg a változásokra és irányukra. A képletben használható elemeknek utánnanézhetsz a guide Anim-publisher szekciójában.

Ratio autoscale

Ha kipipálod a gombot és az objekt méretét megváltoztatod, akkor az oldalak aránya marad. Csak Realtime-preview-mode-ban működik.

Autoscale box

Az Anim-publisher ablakának méretét a hattérkép méretéhez igazítja.

Azért, hogy ne csak jókat írjak, elmondanám, hogy azért egy igazi publishertől igencsak messze van. OK, effektek effektek hátán. De a pixelpontos méretezésről és pozicionálásról szó sincs. Még azt sem tudtam eldönteni, hogy az egérmutató melyik pixelje érvényes (mintha a hegyétől egy kicsit balra-fel lenne a forrópontja) Valaminek vagy eltalálod a méretét, pozícióját, vagy nem. Ez egy gyorsan pergő animációnál nem is olyan nagy baj, de egy állóképre helyezett objektnél néha elengedhetetlen.

Az Anim-publisherről ennyit röviden.

Miscellaneous szekció

UConvHelp

Elindítja az interaktív segítséget.

Free HD-buffer!

Ha nem szabadítja fel automatikusan a HD puffert, akkor ezzel a gombbal megteheted.

UltraRen

Egy gyors állomány átnevező.

Settings

Behívja az UltraPrefst, de erről fentebb már volt szó.

Filter-Editor

Elindítja a szűrőszerkesztőt. Az Ed-be - vagy pl. ha a GEd magára irányította, akkor abba betölti a Localuc:filters.cfg állományt.

Anim-F/X-Editor

Mint az előző, csak az animfx.cfg állományt.

Rexx lista

A Rexx könyvtárában lévő ARexx makrókat sorolja fel egy listaablakban. Van pár előre elkészített makró, de bárki írhat ilyesmit, van rá útmutatás a CD-n.

Output szekció

Formátum ciklikus és menügomb

Ezek megegyeznek az Input szekcióban leírt megfelelőjükkel.

First picture

A gomb lenyomásakor megjelenő állománykiválasztóban megadhatod munkád végeredményének útvonalát, valamint az állomány nevét.

Színmélység

Néhány képformátumnál megadhatod a kimeneti kép színeinek számát.

Scale

Size in pixels

Right size ratio
Keep details
Width 0
Height 0

OK | Cancel

Rotate

Angle (°) 0
Backdrop R 0
Backdrop G 0
Backdrop B 0

OK | Cancel

Options

Ez is függ a kimeneti formátumtól. Animoknál pl. a lejátszás sebességét, GIF-nél pl. annak paramétereit.

A Tooltype-ok

Lehetőséged van pár opció előzetes beállítására az ikonállomány Paraméterek rovataiban.

DONTLOADPREFS

Az indításkor mellőzi az elmentett beállítások betöltését.

FREQHEIGHT, FREQWIDTH, FREQX, FREQY

Az állománykérdező méretét és pozícióját adhatod meg.

NOCENTER

Nem rakja a képernyő közepére az ablakokat.

NOREXX

Kikapcsolja az ARexx portot. (hogy ennek mi értelme?)

PREVSIZE

Az előzetes 3 mérete közül választhatsz.

DO24BITCYBERGFX=ON

Az előzetest is 24biten mutatja.

PREVVIEWER

A külső előzetes megjelenítőt adhatod meg.

PROGRESSTOBACK

A folyamatjelzőt mindig a háttérbe pakolja.

NO256PREV

15bites, vagy annál mélyebb képernyő esetén.

CPU=M68K, CPU=PPC

A CPU típusát adhatod meg. Egyébként észrevenné.

NOABOUTREQ

Az indításkor nem teszi ki az About ablakot.

NOCHECKEND

Sok állománynál nem kell kiböjtölnöd, míg lecsekkolja az összeset.

MAXSCANFILES

Sok állománynál (16000 fölött) van egy kis problémája az UC-nak. Ezt küszöbölheted ki.

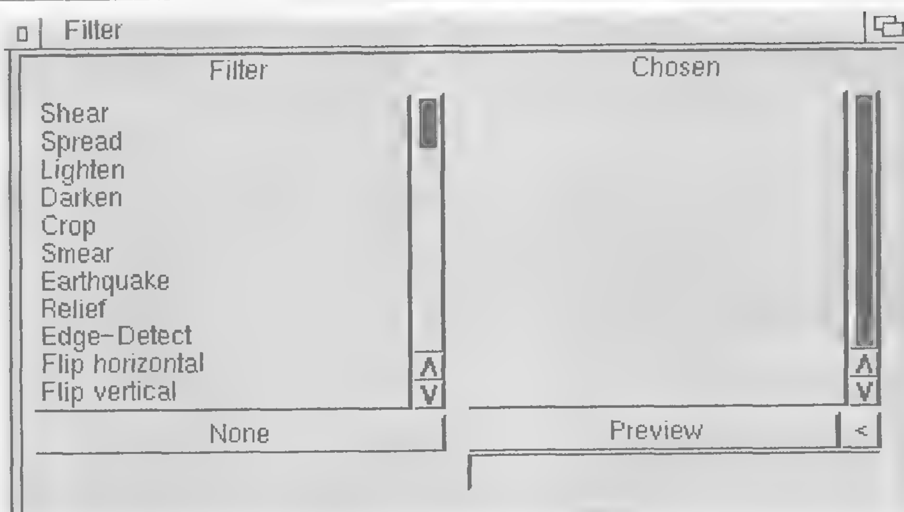
A tooltypeok használatát megnézheted az ikonállományban a WB ikonok/információ menüpontjában.

Az ARexx port

Az UC ARexx portja UConv névre hallgat. Az UC és az ARexx kapcsolatáról bővebb információkat a UConvCD:Contributions/Devdocs könyvtárában találhatsz.

Mára azt hiszem ennyi elég is az UConvból, a többit a következő részben...

N2



/* workshop #1 */

Hogyan csináljam?: UConv - egyszerű képkonverzió

Elsőként próbáljunk egy sima képformátum konverziót, hátha sikerülni fog. Ezt bármely más konverterrel is megcsinálhatod, nem egy nagy kunszt.

1. Kattints a főablak Input szekciójában a First picture gombra, majd keress egy jó kis képet. A GUIPics könyvtárban találsz is egyet, UConvLogo néven. Az UC automatikusan felismeri, hogy egy ILBM képről van szó, és a formátumot jelző ciklikus gombon ki is írja. Mivel nem numerikus a kiterjesztése (nincs is neki), ezért ezt veszi Last picture-nek is. Az alul lévő First és Last inputpicture beviteli mezőket is előzékenyen kitölti, nehogy ínhüvelygyulladást kapj a sok gépeléstől (GUIPics/UConvLogo).

2. Most eldöntjük, milyen formátumba, hová és milyen néven kívánod elmenteni a konverzió végeredményét. Az Output szekcióban a ciklikus gombon legyen a JPEG felirat. A legegyszerűbben a '<' gombra kattintva előbújó menüből választhatod ki. A First picture gombra kattintva megadhatod az elmenteni kívánt kép útvonalát és nevét, de a First outputpicture beviteli mezőbe - ott van legalul - kézzel is begépelheted (pl. RAM:T/UConvlogo.jpg). Ne felejtsd el az Options gombbal megadni a JPEG minőséget, különben annyi lesz, amennyit az UltraPrefsben beállítottál. Ha minőségromlás nélküli JPeget akarsz készíteni, akkor válaszd az LJPEG (lossless JPEG) formátumot.

3. Ha ezekkel készen vagy, kattints a Convert gombra. A folyamat indikátor ablakában láthatod, hogy hol tart, előzetest kérhetsz, szüneteltetheted a konverzió végrehajtását, vagy el is vetheted azt. Ha az UC készen van a munkával, visszaadja a főablakot és megtalálod a JPEG képet a ramlemezed T könyvtárában UConvLogo.jpg néven. Nem volt túl bonyolult, mi?

/* workshop #2. */

Hogyan csináljam?: UConv - egyszerű animkonvertálás

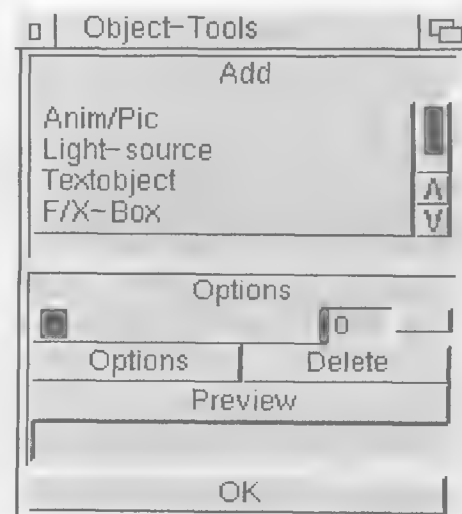
Hát, még ez sem csillogtatja meg teljesen a program tudását...

0. A CD-n találsz egy Graphics/Animations könyvtárat. Válassz ki ebből egy animot, mondjuk az EarthComet.mpg-t. Tehát First picture gomb és válaszd ki az animot. Az UC MPEGként fogja beazonosítani, mivel az is.

Ezután a végeredményt kétféleképpen alakíthatod: megkérheted az UC-ot, hogy darabolja önálló képkockákra, vagy egy másik animációs formátumba konvertálja.

Anim -> képkockák

1. Ha az Output szekcióban a kimeneti formátum megadásakor valamilyen kép és nem animformátumot állítasz be, akkor automatikusan daraboló üzemmódba vált. Válaszd az ILBM-et. Ezután meg kell adnod a kimeneti állomány útvonalát és nevét (RAM:T/EarthComet). A kiterjesztést nem kell





megadnod, az UC automatikusan hozzáfűzi:

ram:t/earthcomet.0001

ram:t/earthcomet.0002

..

ram:t/earthcomet.0024

2. Kattints a Convert gombra és figyeld, ahogy az UC dolgozik..

Anim -> más Anim formátum

1. Hasonló az előzőekhez, csak itt kimeneti formátumként valamelyik animációs formátumot kell beállítanod, hogy felismerje, nem darabolni akarod. Állítsd be a színmélység gombon a használni kívánt színek számát, az Options gombon a lejátszási sebességet.

2. Bökj a Convert gombra és dőlj hátra...

```
/* workshop #3. */
```

Hogyan csináljam?:

UConv - Anim-publisher

Na ez már nem semmi, ahogyan azt egy bizonyos városban mondanák...

Ebben a részben elmesélem, hogyan lehet egyszerűen egy Animra vagy képre rákeverni egy másikat. A lépések dióhéjban a következők:

1. Adj meg egy képet, vagy animot első bemeneti képként.

2. Behívod az Anim-publishert.

3. Adj hozzá egy Anim/Pic objektet.

4. Jelöld ki az objekt helyét az Anim-publisher ablakban.

5. Állítsd be az opciókat.

6. Add meg az állományt és az átlátszóságot.

7. Csukd be az Anim-publishert.

8. Add meg a kimeneti allomány útvonalát és nevét a főablakban.

9. Nyomd meg a Convert gombot.

10. Menj ki a konyhába, és főzz le egy kávét, amíg elkészül.

Egyébként tényleg ilyen egyszerű, egy 040/40-en a fenti sorok írása közben pont ezt csináltam és nem is tartott sokkal tovább, mint begépelni. De hátha nem csak Amigások olvassák, ezért nézzük egy kicsit részletesebben (és lassabban...):

1. Tehát kell egy háttérkép, vagy anim. A főablak input szekciójában a First picture gombbal betöltesz egy animot vagy képet. Ez lesz a háttér.

2. Pipáld ki az Operators szekcióban az Anim-publisher gombot. Ezzel behívtad az AP-t, ahol elvégezheted az érdemi munkát. Az Anim-publisher három ablakában fogunk dolgozni, melyek az Anim-publisher, Object-tools és Objects-menu.

3. Az Object-tools ablak objektlistájában kattints az Anim/pic sorban. A Preview gomb alatti sorban kiírja: Now draw the object, és cselekedj is úgy. (Ha esetleg nem képet, vagy animot akarsz használni, akkor fényforrást, szöveget, f/x dobozt, vagy részecske(?) rendszert is választhatsz. Ez utóbbit még nem próbáltam, de biztos szép lehet.)

4. Az Anim-publisher ablakban vidd az egérmutatót oda, ahol az objekt bf sarkát kívánod letenni, nyomd le a bal gombot, majd húzd le a pointert oda, ahol az objekt ja sarka lesz. Ezzel kijelölted az objekt hozzávetőleges pozícióját és méretét. Ezeken majd az Objects-menu ablak Change position és Change size gombjaival finomíthatsz. Change position: balos kattintás az objekt bf sarkának új pozíciójára. Ekkor az objekt mérete marad, de arrébb rakja. Change size: balos kattintás az objekt jf sarkának új pozíciójára. Ekkor a pozíció nem változik, csak a méret.

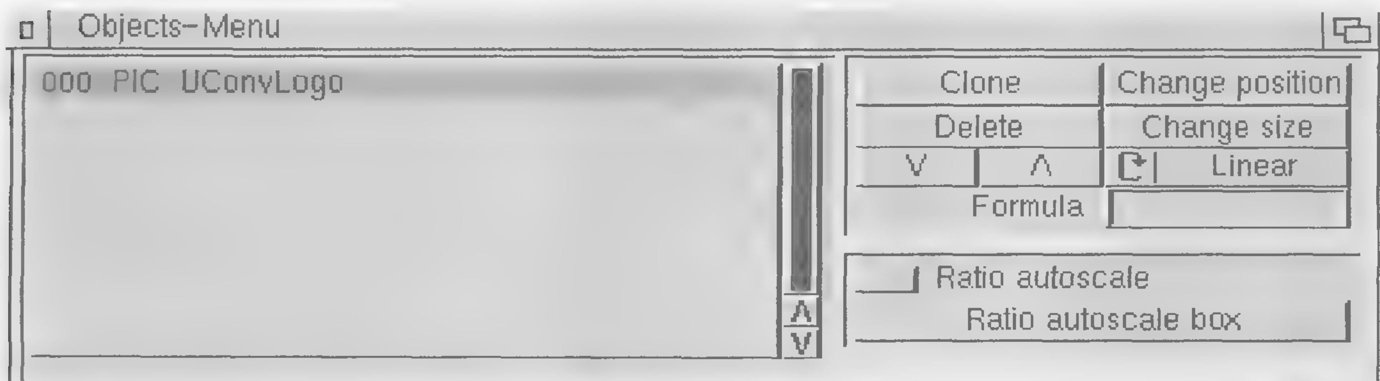
5. Nyomd meg az Object-tools ablakban az options gombot, ekkor kirakja az azonos nevű ablakot, ahol beállíthatod, hogy mi legyen az objektben. A Texture gombot állítsd a Texture feliratra (a '<' menügombbal egyszerűen kiválaszthatod, de - ha jól emlékszem - ez a difólt).

6. A File beviteli mező melletti menügombbal hívj be egy képállományt. A típusát automatikusan felismeri. A Trans csúszkát állítsd 40-re. Ez azt jelenti, hogy ahol az objekt takarná a háttérképet, ott 40%-ban a háttérkép látszik, 60%-ban pedig az objekt.

7. Csukd be az Anim-publishert mondjuk az OK gombbal. A főablak Operators szekciójában az Anim-publisher gombot hagyd kipipálva.

8. A főablakban add meg a kimeneti állomány útvonalát és nevét. Vagy az Output szekcióban a First picture gombbal, vagy alul begépeled a First output picture mezőbe.

9. Nyomd meg a Convert gombot. Ekkor a háttér és az objekt(ek) méretétől függő ideig elszámolgat, majd kimenti a végeredményt.





A Civilization és Civilization II gamék kedvelőinek nagy örömére elkészült a Freeciv natív Amiga portja. A játék igen hasonló Sid Meier játékaihoz, az amigás Civilization verzióknál szerintem sokkal jobb.

A Freeciv szerver-kliens kapcsolatra épül. A szerver futhat egy külön gépen is (ez tipikus több játékos esetén), de amigán talán gyakoribb az egy gépen történő használat.

Mivel a játék két programja (civclient és civserver) TCP/IP-n keresztül kommunikál egymással, szükségünk lesz egy TCP/IP stackre. Én erre a Miami demó verzióját használtam (Freecivezéshez teljesen fölösleges a regisztrált verzió), ha nem internetezel, neked is ezt ajánlom. Az (Amigán) nem netezők kedvéért egy tipp: a Miami indításkor felszólít a MiamiInit futtatására, de ez offline módhoz nem szükséges: elég ha a kérdezők eltakarítása után kiválasztjuk a „Settings/Save as Default" menüpontot, és mindjárt megszelídül. Ajánlott még a „GUI on startup" kikapcsolása is.

Tehát se modem, se online nem szükséges a játékhoz. Csak a bdsocket.library, amit a Miami futása alatt folyamatosan biztosít offline-ban is.

(Ha interneten játszanál, tudomásom szerint a freeciv.org táján is lóg egy gép, amely a nap 24 órában futtatja a civservereket a Freeciv playerek legnagyobb örömére. Én sajnos még nem próbál(hat)tam ki a multiplayer módot, ugyanis az Amigámról nem szoktam netezni.)

Miután ez megvolt, indítható a játék a Freeciv.start ikonnal. Ez induláskor bekéri egy előző játékállás fájl nevét (rendszerkérdezővel természetesen), itt legelőször „Cancel"-t nyomjunk, hiszen nincs még betöltendő állásunk.

(Itt jegyezném meg a savefile hackerek kedvéért, hogy a kimentett játékállás fájlok ASCII szövegfájlok. Persze ezek szerkesztése multiplayer módban elég nehézkes lenne, hacsak nem saját gépünkön fut a szerver, hiszen a játékállást nem a kliens(ek), hanem a szerver menti el.)

Az eredeti szkripttel megjelenik egy extra shell ablak, ez kiírja, hogy mi a bánata (nevezetesen nincs beállítva FREECIV_PATH környezeti változó), ezzel semmi baj, hiszen saját könyvtárából indítva a kliens megtalálja a fájlokat, amiket keres.

Ezzel párhuzamosan elindul a szerver is.

(Ha téged is zavar a második shell ablak, használd a scriptemet az indításra. Így is látszik az összes üzenet, és mivel a kliens mindig "1:" prefixet tesz az üzenetei elé, egyértelmű, hogy melyik program küldte. Ja, és a script elindítja a Miami-t is, ha kell.)

Szóval ha elindult a kliens, írd be a neved a kapcsolat ablakba. A másik két mező (szerver: localhost és port: 5555) már jól ki van töltve. Ekkor a Connectre nyomva kapcsolódhatsz a szerveredhez, feltéve ha az a konzol ablakba kiírta már a „Now accepting client connections" üzenetet.

A szerver ablakához visszatérve láthatod, amint az elindul, és egy promptot ad. Ide kell beírni szerver parancsokat. Nekünk csak négyötre ilyenre lesz szükségünk, úgymint:

show - opciók listázása

set - opció beállítása

list - játékosok listája

start - játék indítása, vagy folytatása játékállás betöltése után

save - állás kimentése (fájlnevet is adj, .sav kiterjesztéssel, ha lehet)

quit - kilépés a szerverből

help - ha nem lenne elég a fenti öt parancs

A főbb opciók (ezeket szoktam átállítani) a következők:

xsize - térkép „vízszintes" (K-Ny irányú) mérete

ysize - térkép „függőleges" (É-D irányú) mérete

landmass szárazföld aránya (%), a többi óceán lesz

explorer - felderítő egységek száma

aifill - minimum ennyi játékos legyen a játékban

generator - terepgenerátor (1 vagy 2 legyen)

seed véletlenszám kezdőérték földgeneráláshoz

randseed - véletlenszám kezdőérték

Én az aifill opciót preferálom a create parancs helyett az AI (artifical intelligence = mesterséges intelligencia) játékosok létrehozására, így nem kell 5 nevet kitalálnom AI játékosoknak.

Íme egy példa:

```
This is the server for Freeciv version 1.9.0
You can learn a lot about Freeciv at http://www.freeciv.org
1: Now accepting new client connections.
Get a list of the available commands with 'help'.
> set ysize 80
Option: ysize has been set to 80.
> set landmass 40
Option: landmass has been set to 40.
> set explorer 2
Option: explorer has been set to 2.
> set aifill 5
Option: aifill has been set to 5.
> set rivers 80
Option: rivers has been set to 80.
  set generator 2
Option: generator has been set to 2. > > show
```

Ekkor kilistázza az opciókat az ablakba. Ha mindent megfelelőnek tartasz, kapcsolódj a kliens „Connect" gombjával ha eddig nem tetted volna meg, és mehet is a „start".

```
1: Connection request from Attis with client version 1.9.0
1: <Attis@localhost> has joined the game.
· start
Starting game.
1: Loading rulesets
```

Ha ellenőrizni akarod a játékos(oka)t, kapcsolódás után írj „list"-et. Itt az aifill-el beállított AI játékosok „start" parancs beírása előtt nem jelennek meg, hiszen azok indításkor generálódnak.

Miután beírtad a start parancsot, visszaléphetsz a kliensbe (a Freeciv szerencsére nagyságrendekkel gyorsabban generálja a terepet), hamarosan megjelenik egy telepesed (és „alatta" további egységek az opcióktól függően).

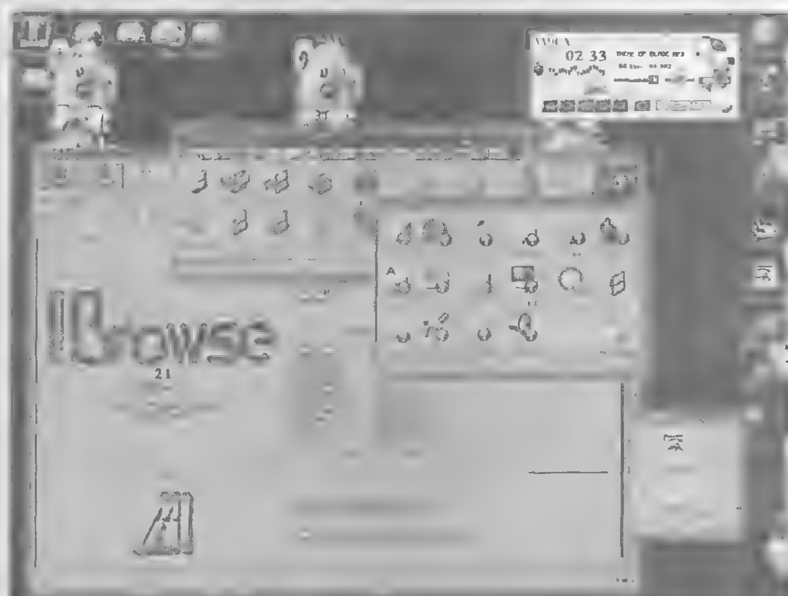
Ha meguntad a játékot, lépj vissza a szerver konzolablakába, és írd be:

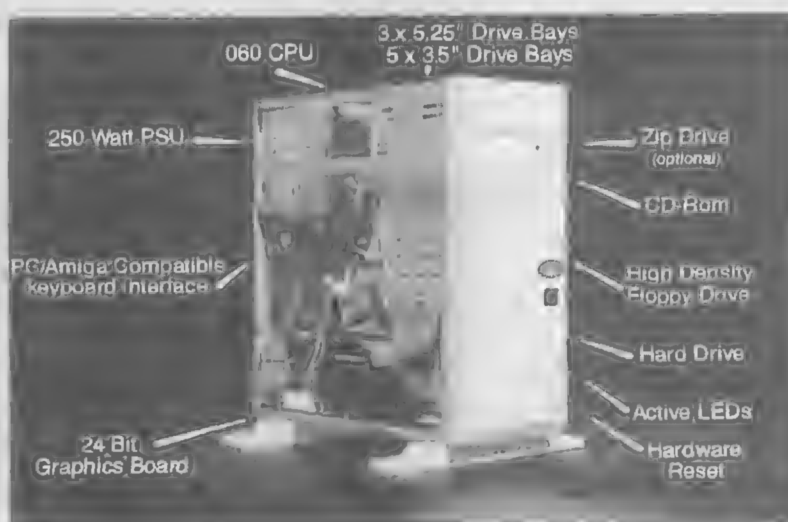
SysSpeed V2.5 - TestResults

A1k2 060-50
CPU: 68060 FPU: 68060
ChipSet: AGA OS: 3.1

Test	A1k2 060
Intuition	**n Op/s**
OpenWin16	21
OpenWin256	19
OpenWinHi	19
OpenWinTru	19
WinLayer16	39
WinLayer256	34
WinLayerHi	20
WinLayerTru	10
SizeWin16	87
SizeWin256	92
SizeWinHi	76
SizeWinTru	75
MoveWin16	188
MoveWin256	177
MoveWinHi	125
MoveWinTru	106
ConOutP16	198
ConOutP256	193
ConOutPHi	145
ConOutPTru	87
OpenScr16	19
OpenScr256	15
OpenScrHi	15
OpenScrTru	2
SwapScr16	59
SwapScr256	59
SwapScrHi	59
SwapScrTru	4
Graphic	**n Op/s**
ScrollX_16	500
ScrollX_256	500
ScrollX_Hi	241
ScrollX_Tru	102
ScrollY_16	528
ScrollY_256	528
ScrollY_Hi	250
ScrollY_Tru	104
PrintTxt16	4178
PrintTxt256	4176
PrintTxtHi	3618
PrintTxtTru	2674
RectFill16	10102
RectFill256	10104
RectFillHi	6981
RectFillTru	3561
DrwElpse16	6849
DrwElpse256	6842
DrwElpseHi	6935
DrwElpseTru	4344
DrwCircle16	7889
DrCircle256	7889
DrwCircleHi	7866
DrCircleTru	4642
WrtPixel16	82742
WrtPixel256	82775
WrtPixelHi	83803
WrtPixelTru	80325
HorLines16	21162
HorLines256	21178
HorLinesHi	19952
HorLinesTru	17332
VerLines16	10688
VerLines256	10686
VerLinesHi	9683
VerLinesTru	8740
DiaLines16	4447
DiaLines256	4448
DiaLinesHi	3937
DiaLinesTru	2833
AreaElps16	251
AreaElps256	249
AreaElpsHi	244
AreaElpsTru	232
AreaCir16	237
AreaCir256	237
AreaCirHi	232
AreaCirTru	217
AreaFill16	371
AreaFill256	372
AreaFillHi	351
AreaFillTru	305
CPU/FPU	**n MioOp/s**
MIPS	66.30
MFLOPS	2[illegible].53







```
> save gamel.sav
Game saved as gamel.sav
> quit
1: Connection closed from server
```

Ekkor előugrik a kliens újból a kapcsolódó ablakkal, ahol most „Quit"-et nyomunk.

Tippek

Egy fontos tipp a játékkal kapcsolatban: a játék előrehaladott állapotában a kliens látszólag nem reagál a parancsokra, beállításokra. Ilyenkor várd meg, míg a parancs végrehajtódik, ne add ki újból! A parancsod biztos végrehajtódik, csak a szerver még el van foglalva a térkép frissítésével (IRCes szóhasználattal élve „lagzik"). Ez elég idegesítő tud lenni, de ki is használhatod: egyszerre kiadhatod a parancsaidat több egységnek 'w'-vel (wait) váltogatva közöttük. Persze ez nagy gyakorlatot igényel, de hát úgyis sokkal okosabbak vagyunk, mint az AI-k. Ha meg nagyon türelmetlen vagy, vegyél egy jobb processzort..

Hogyan játsszunk?

Na, ez az a témakör, amelyben a leggyengébb vagyok, ezért nézz inkább utána a dolognak az interneten. Nekem legjobban Massimo Campostrini példakatéka tetszett:

http://campo.df.unipi.it/~campo/freeciv_example/

Témával kapcsolatos tobábbi információk lelhetők fel a http://www.freeciv.org címen.

Tajti Attila
<attis@amiga.rulez.org>

Freeciv

Mínusz

- nagyon lassú, főleg a végjátékban
- sok CHIP/FAST memóriát és TCP/IP stack-et igényel
- hang még nincs implementálva

Plusz

- ingyenes
- dönölű, cserélhető grafika
- többszálúság

Gépigény

HW. minimum: 020 processzor, 2M CHIP és 8M RAM elég, OS 3.0, 640x400 screen, 4M HDD; ajánlott: 060 processzor, 16M RAM, grafikus kártya 800x600, 256 szín

SW: MUI, TCP/IP stack guigfx.library és render.library - utóbbiakból csak a újat szereti

Összegzés

Végre egymás ellen is „civezhetünk"! **75%**



```
; remove or modify this lines if you don't use Miami
FindPort MIAMI.1 QUIET
If WARN
    Echo "Starting Miami"
    Run <>NIL: MIAMI:Miami
    ; ha gyors a geped, ide lehet hogy kell némi Wait
EndIf
Echo "Select a saved game, or press cancel for a new game"
UnSet savegame
Set savegame `requestfile NOICONS TITLE="Please select a saved game"
POSITIVE="Load this game" NEGATIVE="Start new Game" PATTERN="#?.sav"`
Echo "Starting now the client " NOLINE
Run civclient -tiles default
; levesszuk a szerver prioritását, hogy a felhasználói interfész sose
lassuljon
ChangeTaskPri process $process pri -5
; uncomment this if you use ViNCEd
;SetVNC TYPEAHEAD OFF
Echo "Starting now the server"
If exists "$savegame"
  civserver -f "$savegame"
Else
  civserver
EndIf
 UnSet savegame
```



Nem tudjuk Amiga 1200-asunkat bővíteni? Na de már van egy 060-asunk SCSI-val, toronyban? Most adjuk el az egészet és cseréljük 4000-esre? Vagy vegyünk PPC-t és küzdjünk egy 040-essel, mert a 060 felára drága? De ahhoz meg nem lehet Bvision-t kapni? Nekünk pedig már feltétlen kellene egy graffix kártya, mert hiába az ígérgetés a Phase 5 által, mi nem bírjuk kivárni a G4+graf-kártyát? A megoldás: Ateo busz.

ATÉO bővítések

Az Ateo busz nem más, mint egy átalakított PC-s ISA busz, mely 9mb/s adatátvitelt tesz lehetővé. Ezen a buszon 4 db slot van, ide pakolhatjuk tetszés szerint a kártyáinkat. (Grafkártya, ethernet, Multi-IO, stb)

A hardver installálása

Maga az Ateo busz 2 részből áll. A kártya elosztó része a turbokártya és az 1200 as közé megy (akár egy jó kis szendvics... hadd említsem meg, hogy természetesen csak toronyba szerelt Amigával használható). Innen szalagkábellel van összekötve a slot, vagyis a fő rész, ahová a kártyákat rakosgathatjuk majd. Ezek után a Pc-s táp az Ateo buszon keresztül fogja ellátni kedvenc gépünket árammal. Erre nem is vesztegetem tovább a szót, hiszen a kézikönyvben minden le van írva, bár azt nem mondanám, hogy tulontúl részletesen.

A Pixel64 egy Cirrus Logic chipre épülő grafikus kártya, amely tulajdonságait a táblázatban találhatod. A Pixel64-et a Picasso96 szoftverrel szállítják, amely a Cybergraphicsot használó programokkal természetesen kompatibilis (lásd később).

A monitort szabványos a kártyán lévő VGA 15 pólusú D-SUB csatlakozóhoz kell csatlakoztatni. Ezen a keresztül mindig a Pixel64 grafikuskártya képét fogjuk látni, tehát az Amigához installálásnál párhuzamosan egy TV-t is kell majd erre az időre csatlakoztatnunk.

Szoftver installálás

A lemezen a következő dolgok szerepelnek:

-Picasso96 1.42 Ateo verzió

-Modepro

-Picasso96 speedtest

-Driverek a Shapeshifterhez, Adpro-hoz, stb.

Érdemes mindent jól átnézni, főleg a Modepro installálásánál, és annak saját beállításait felrakni! Ha előtte használtunk már PC-s monitort, akkor a monitors könyvtárból szedjük ki a Vgaonly, DblPal, Multiscan és hasonló drivereket.

Ne feledjük szintén kiszedni azokat a patch-eket a rendszerből, amik az Aga chipek képernyőkezelését gyorsítják/gyorsították, mert ezekkel a kártya összeakadhat!!! Ilyenek pl: FBlit, PatchWPA8, és hasonlók.

Tapasztalatok

Nem csalódtam, miután megláttam a kártya sebességét, én megmondom őszintén sokkal lassabra számítottam. Az elején meglepett, hogy 800x600-ban 54HZ volt a maximális érték. Természetesen rosszul installáltam a kártyát..

Állítsuk be a monitorunk által bírt maximális frekvenciát! Nálam ez 64khz - na persze, így már ment a 100Hz. A nagyobb frissítési érték kevésbé rontja a szemet, és ez fontos lehet annak, aki sokat ül a gépe előtt.

A képernyőket a picasso96mode programmal tudjuk majd későbbiekben editalni.

Legtöbb Cybergraphx féle cucc, úgymint Cyberwindow, Cybershow, CyberAnim Photogenics (ez menne p96 alatt is, de nekem csak Cgfx alatt volt hajlandó működni) és Cyberanim, tökéletesen futottak a Pixel64-gyel.

Szintén nagy volt a sebességnövekedés a Mui-s programoknál, főleg a browsereknél. Ezek villámgyorsan kidobálták a képeket, mivel már a truecolort használják a képmegjelenítéshez, nem kell konvertálgatással bajlódniuk.



Ugyanez a helyzet a Moovid playerrel is. Sokkal szebb és gyorsabb! a lejátszás. A többi grafikus program - mint pl. az ArtEffect - most már több, mint használható. Sajnos AGA-nál ez nem volt elmondható, mert ott még 32-64 színnel is lassú volt. Az emulátoroknál meglepődtem, hogy a Savage driver (by Phx) milyen jól meg volt írva. Persze így még 800x600 ban is gyorsabb volt, de akkor se semmi. A Fusion emulátor korrektül megy 16 biten, sajna a 24bit már megfogja a kártyát. Ugyanez a helyzet a Winrefresh módoknál. A Pagestream is nagyon meghálálja a gfxkártyát, végre a képeket a normális színekben látom sebességveszteség nélkül. CandyFactory is szépen megy, végre a 060 most már azzal foglalkozik, ami a dolga. Tehát...

Konklúzió

Egyszóval amit eddig 256 színben nem tudtál használni az AGA miatt, az most majd 16-24 biten tuti jól fog menni! Végre nem szaggat scrollnál az Ibrowse, (ez meg tudott őrjíteni). Végre nem Ham8 módban kell kinlódni a grafikákkal, szép színes a workbench (ez a lényeg!:)) Glowicons, egyszóval korrekt a kártya.

Én nem csalódtam benne, hacsak abban nem, hogy 1024x768x16bit-ben csak 64HZ a maximális frissítési értek, nincs a kártyán 3D chip, de az Ateo ígéri ennek a kiegészítő hardware modulját!

A következő számban az Atéo-féle Ethernet, és Multi IO kártyákról írok pár keresetlen szót.

Viszlát!

Kémeri Csaba
Unreal/Faculty & Kangooroo
unreal@info3.tech.klte.hu



Új sorozatunk első részében lássuk először a legfontosabbat, azt hogy hogyan telepítsd a Miamit, mi az amire oda kéne figyelni és villámgyorsan csatlakozunk is a hálóhoz. Azt hiszem, ez erre a dupla oldalra elég is lesz. Aztán majd rátérhetünk a különböző segédprogramok használatára is, de kezdetnek remélem ez is megteszi. A leírás elkészítésekor gondolkoztam, melyik verziót válasszam, van már 2x, 3x, DX és ezek kisbetűs revíziói (pl. xxj). A problémámat megoldotta, hogy az Amiga Világ 99/2-es CD-jén található egy (regisztrálatlan) 3.0-as változat, ez már biztosan mindenkinek beszerezhető...

Miami 3.0

A Miami egy TCP/IP rendszer az Amigához, amelyet Holger Kruse készített és természetesen minden jog fentartva. Ez nem csak egy program, hanem egy alkalmazás, amely segítségével nemcsak az Internethez, hanem helyi hálózatokhoz, vagy egyéni gépekhez közvetlenül is csatlakozhatsz és még pár más szolgáltatást is igénybe vehetsz, amelyek bár kevésbé ismertek és használatosak, de attól még a programcsomaghoz tartoznak.

Tehát előveszed az archívumot valahonnan egy CD-d mélyéről, haverodtól kunyerálod el, vagy letöltöd a netről. Ez utóbbi esetben nem tudom, mi szükséged van rá. Az Escom Surfer KIT-jében sajnos más alkalmazás van, de azért szerintem aki a Miamit tudja kezelni, az ezt a programot is. A Miami különböző verziói között sincs akkora különbség...

A telepítés menete

megjegyzés:

1. Az installer ablak felső részén mindig kiírja, mit, hogyan fog csinálni. Figyelmesen olvasd el és akkor nem lehet galiba.

2. Ha valamit mégsem értenél meg, nyugodtan kérhetsz segítséget, Holger mindent leírt a szkriptben.

A szkriptet elindítva a WB barátságos felületéről, először meg kell adnod azt a meghajtót, vagy könyvtárat, ahova bemásolja a warét. Nem készít automatikusan saját könyvtárat! Ezután ki kell választanod, hogy milyen procival rendelkezik a géped. A1200-nál tuti, hogy nem a felső gombot kell lenyomnod. PPC verzió még nincs!? Ezután az ikonok stílusát választhatod ki (semmi esetre se NúIkons, szabvány, MagicWB, NúIkons). A következő oldalon a felhasználói felület stílusát állíthatod be. Ez lehet MUI, szintén MUI, de MagicWB stílusú ábrákkal és GTLayout. Ez szerintem korrekt programozói magatartás, amikor nem erőlteti rá a kedvenc GUI-ját, hanem többféle felülettel is ellátja (mint majd azt a későbbiek során látni fogjuk, Holger nem mindenben korrekt). A MUI-s felület választása esetén már előzőleg rendelkezned kell a MUI legalább 3.8-as installált változatával. A MUI-ról bővebben a B.N.A.K.-ban olvashatsz. A második stílus egy bővített ábrakészletű MUI, 8 vagy többszínű képernyőkhöz. A GTLayout a gtlayout.libraryt (a csomagban van egy 45.1-es verzió) használva GadTools gadgeteket kreál. Ezután mégegyszer rákérdez a felület stílusára. Most kezdődik az állományok másolása. Miután ezzel elkészült, megkérdezi, hogy beírja-e a US-ba a Miami: kijelölést. Hát persze. A Telepítésnek vége! A Miami az xy partíción, vagy könyvtárban található... a kockázatok és mellékhatások tekintetében kérdezze meg orvosát, vagy gyógyszerészét.

Ezután egy Avail FLUSH parancs kiadásával, vagy a gép újrabútolásával el is indíthatnád a főprogramot. Ne olyan sietősen!

Az indulás

Ha most elindítod a Miami nevű programot, akkor GTLayout esetén az 1a. ábrához hasonló ablakot kapsz eredményül. (MUI-s felület választásakor az 1b. ábrán lévőhöz hasonlót, amely bár egy MiamiDX-é, de hirtelen nem találtam mást kéznél) Ezzel még nem sokat tudsz kezdeni, ezért ezt az ablakot most csukd be és indítsd el a MiamiInit nevű állományt. Remélhetőleg már voltál a szolgáltatónál, ahol egy borsos összeg leperkálása után kaptál kb. kétoldalnyi szöveget, amelyen - szolgáltatótól függően - több-kevesebb részletességgel le vannak írva a csatlakozáshoz szükséges információk. Na ezeket kell óvatosan elhelyezned a MInit megfelelő beviteli mezőiben.

A MiamiInit

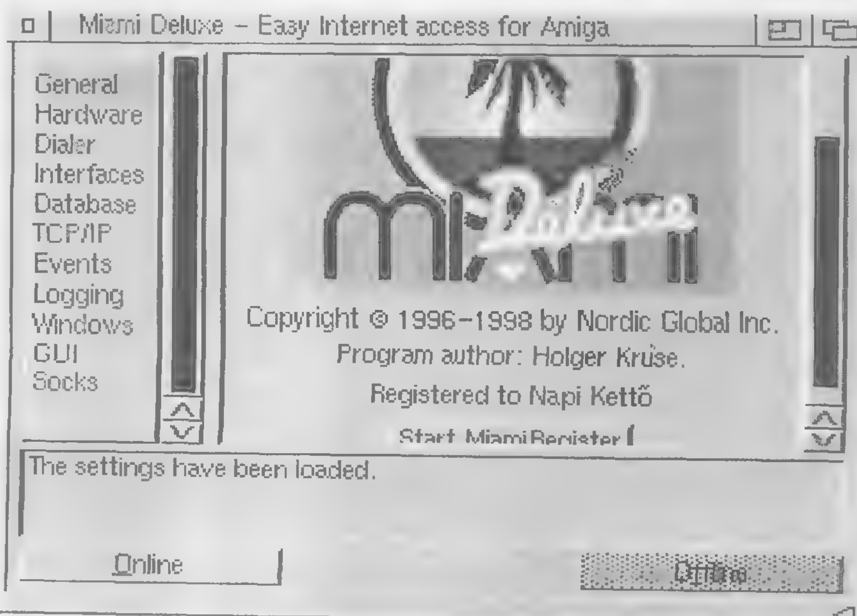
A Miami első indításakor panaszkodni fog, hogy nem találja a konfigurációs állományt. Ez nem baj, majd a MInittel szépen csinálunk egyet, vagy kettőt. Ez tulajdonképpen egy inicializáló program, amellyel lépésről lépésre beállíthatsz minden konfigurációs paramétert, amire a csatlakozáshoz szükséged lehet. Legyen az soros csatlakozás (SIIP vagy PPP) vagy egy SANA-II csatlakozás (ETHERNET, ARCNET, stb), vagy bármi más, amit a Miami támogat. Ezt a konfigurációt elmenti egy állományba, amit a Miami a későbbiek során használni tud.

A beállítás

1. Az első lapon olvass el mindent, aztán nyomj egyszerűen Continue-t. (A mondat első fele vonatkozik a többi lapra is.)

2. Válaszd ki a modem típusát értelemszerűen a megfelelő listaelemre kattintva:

analog/ISDN modem - ha analóg modemed, vagy külső ISDN terminal adaptered van. Itt most csak erről fogok bővebben szólni, mert a többit nincs alkalmam kipróbálni. Nem vagyok



én krőzus..

ISDN board, serial driver · olyan ISDN kártyáknál, ahol serial.device kompatibilis meghajtó van (pl. bscisdn.device, fossil.device, vmcisdn0.device, stb.) Gondolom, az ilyen meghajtókat adják a kártyával és a kártya telepítésekor a helyükre kerülnek.

ISDN board, SANA-II driver

· SANA-II meghajtót használó ISDN kártyáknál (iwan.device).

nullmodem

· soros porton keresztüli közvetlen kapcsolatnál két gép között. Kell hozzá egy ún. nullmodem kábel, aminek a rajza valamelyik előző magazinban megtalálható.

parallel

· szintén közvetlen kapcsolat két gép között, de a párhuzamos kábelen keresztül, melyről már szintén volt rajz.

Ethernet, cable/ADSL modem

· helyi hálózathoz csatlakozáskor, kábelmodem vagy ADSL modem esetén.

Arcnet

· helyi hálózathoz csatlakozás Arcnettel

other SANA-II driver

· bármely más SANA-II kompatibilis eszköz esetén.

Mivel most az Internetre kapcsolódás a téma, ezért az Internet gombot hagyd bekapcsolva. Continue.

3. Válaszd ki a listából a használni kívánt eszköz nevét. Nálam csak az 'Amiga built-in serial port, any driver' opciót jeleníti meg, tehát ezt választottam. Ha a te stuffod nincs itt felsorolva, akkor válaszd az —other—t. Continue.

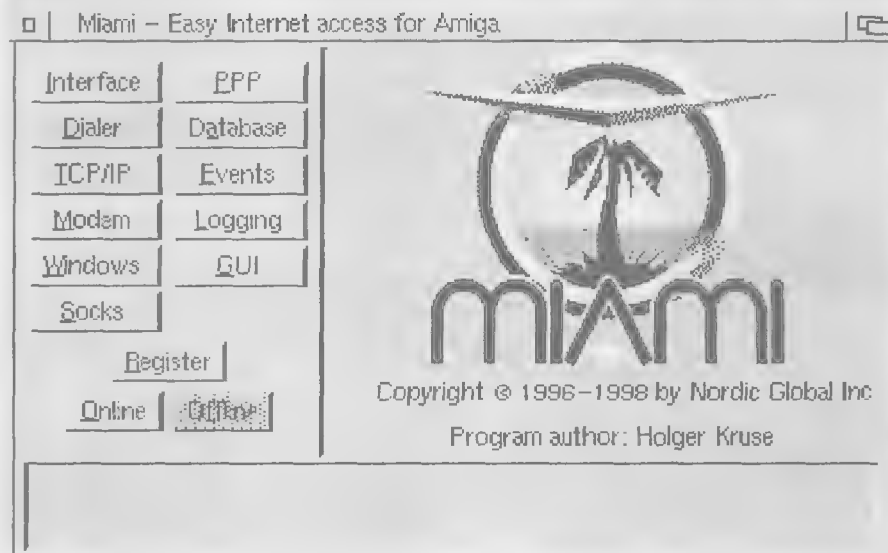
3a. Az előző pontnál az egyebet választottad, akkor ebben az ablakban az eszközmeghajtó nevét és az eszköz egységszámát - amit a hálózati kapcsolathoz akarsz majd használni kell ezen az oldalon megadnod. Például serial.device. A DEVS: könyvtárban van a helye. Ha van valami extrém waréd akarsz használni, a dokumentációjában biztosan megtalálod, hogy mi a megfelelő meghajtó neve. Ha nem analóg modemed van, nézz utána a kézikönyvében.

4. Az Amiga beépített soros portját több különböző soros meghajtó programmal érheted el. A Miami beépített meghajtója, a WB meghajtója és egyéb között választhatsz. A Miami beépített meghajtója talán jobbnak tűnik, mint a WB-é, de ha neked van jobb, akkor használd azt. De Holger azt mondja, hogy az általa közvetlenül nem támogatott meghajtók használata esetén semmilyen felelősséget nem vállal a szokásos összeomlásokért. Csak az artser.devicet és a serial.devicet támogatja. Válaszd a serial.devicet, csak menjünk már tovább!

5. A közvetlen modemtípus kiválasztó ablak. Itt felsorol pár modemet. Sajnos az enyém nincs köztük, így az other-t választottam.

A Dial prefix a tárcsázás módja: ATDT (dial tone) vagy ATDP (pulse tone) között választhatsz. Pár ISDN modemnek állítólag az

1a. ábra



ATD is elég. Ha például a cégednél telefonközpont van, ahol az egyes állomásokon 9-essel lehet városi vonalat kérni, akkor pl. a következőt kell beírnod: ATDT9W (tárcsáz egy 9-est, majd vár a vonalhangra). Ez modemenként különbözhet, ezért nézz utána a modem kézikönyvében

6. Pár szükséges további modem paraméter beállítása. (Namost a többszáz modem különböző és nem ritkán egymással sem kompatibilis parancsai nem csak a magot, de a B.N.A.K. #2-t kitöltené és az életem is véges úgyhogy ezeknek leszel szíves utánanézni a modemed kézikönyvében. Nekem mind az init string, mind az RTS/CTS flow control működik a felkínált alapbeállításokkal, majd ha bolond leszek állítgatni...) Az Init sztring egy inicializáló füzér, amely bekapcsolás után a modemet alaphelyzetbe állítja. Például. AT&F\r

A második beviteli mezőbe szintén egy modem parancsfüzért kell írnod (szerintem itt is jó az alapbeállítás), amely a hardveres protokoll kezelést (RTS/CTS, 7 drót) előnybe részesíti a szoftveressel (Xon/Xoff) szemben. Na erre abszolút nem tudok tippet adni, a legtöbb modemnél más c.. más. Keresgélj a modemed manuáljában olyasmi címszó alatt, mint hardware flow control..

Ja, ezeknek a füzéreknek a végén kell egy soremelésnek is lenni, ami itt a '\r'. Ha a parancsfüzérben használnod kell a '\' (backslash) karaktert, akkor kettőzd meg. Tehát, ha a modemed manuáljában az 'AT\Q3' füzér szerepel, akkor neked az 'AT\\Q3'-at kell beírnod.

A Speed ciklikus gombbal állíthatod be, hogy a modem maximum milyen sebességgel csatlakozzon. Megvan? Akkor Continue

7. Most gyorsan lecsekkeli a modemet, majd be kell írnod a szolgáltatód telefonszámát, vagy ha több is van neki, akkor többet is. Semmi kötőjel, meg ilyen marhaságok. Beírod egymás után a számjegyeket, ha több telszámot akarsz megadni, akkor a '|' jelet használhatod logikai OR kapcsolatot képezve a két szám között. Ekkor ha az egyik foglalt, akkor automatikusan hívja a következőt

8. Ha eddig megvagy, akkor keresd elő a szolgáltatódtól kapott papírost, amelyen fel van tüntetve az IP cím, a login név, a jelszó és a protokoll. (Ezeket küldd el nekem egy emilben légy szíves, hogy kettőnk közül legalább én ingyen szörfözhessek. Ha már ezt elküldöd, akkor a hitelkártyá(i)d számát és a pinkódo(ka)t is, hogy ne kelljen már titkosszolgálati módszerekkel vesződnöm a megszerzésesükkel...)

IP address

Ha a szolgáltató megadja, akkor írd be a beviteli mezőbe. Ha nem, akkor válaszd ki a Dinamic gombot.

Login name, Password

a nevek önmagukért beszélnek, a két beviteli mezőbe beírod a megfelelő karaktereket szépen sorban, ahogy a papíron meg van adva.

Protocol

az ún. csatlakozási protokoll típusát adhatod itt meg. Nincs sok választás, azt add meg, amelyiket a szolgáltató bejelölt. Ha mindkettőt támogatja, válaszd a PPP-t.

Use login dialog

ez szintén szolgáltató függő, ne kapcsold be, ha nem megy, úgyis szól. Continue.

9. Ezekután a MInit nagyjából készen is áll arra, hogy ha akarod, felhívja a megadott telefonszámon a szolgáltatót. Kattints a Dial(F4) gombon! A Dial next - ha van, akkor - a következőnek megadott számot hívja, a Hang up-ról fogalmam sincs mit csinál :), az Online átkapcsol PPP/SLIP módra és a Cancel visszadob az előző beállító oldalra.

10. Ezekután még egy kicsit eljátszadozhatsz vele, de ez már tényleg egyszerű.. Ha valamit eltoltál, az oldalak jp sarkában a Back gombokkal mindig visszaléphetsz az előző oldalra.

Ezzel talán készen is lennénk a Miami és a kapcsolat alapvető paramétereinek beállításával. Ha sikerült kilépned a MInitből, akkor indítsd el a Miamit, válaszd ki a Settings menü Import settings from MiamiInit pontját, és töltsd be a MiamiInit.config állományt (ezt majd töröld le,

mert kibogarászható belőle a jelszó!), mentsd el a beállításokat és készen is volnál.

Segédállományok

A Miamihoz tartozik még pár tool, vagy util, amelyek kibővítik a szolgáltatásait. Mivel ezekről a következő részekben lesz szó ezért itt csak érintőlegesen:

MiamiArp

- cím felbontás kijelzés és ellenőrzés

MiamiFinger

- információkat ad a rendszer használóiról

MiamiIFConfig

- a hálózati felület paramétereinek kialakítása

MiamiMapMBone

- multicast csatlakozás feltérképezése

MiamiMRInfo

- egy multicast router konfigurációjáról ad infót

MiamiMRouted

- hát ez vajon mi lehet?

MiamiMTrace

- kiírja a multicast útvonalat

MiamiNetStat

- a konfig paraméterek és a statisztika kijelzése

MiamiPing

- küld egy csomagot, oszt figyeli a választ

MiamiResolve

- megadja az IP-hez tartozó hostot, vagy fordítva

MiamiRoute

- manuálisan módosíthatod az útvonaltáblát

MiamiSysCTL

- megnézheted a proggy néhány belső változóját

MiamiTCPDump

- kiírja a forgalmat

MiamiTraceRoute

- egy csomag útvonalának nyomonkövetése

Ezek a programok a Miamival párhuzamosan futhatnak - néha a háttérben - és különböző információkat szolgáltatnak a szörföző számára. Szerintem nagy részükre egy átlagos felhasználónak semmi szüksége, de azért jó ha vannak. Van ezeken kívül is, de most hirtelen csak ezekről találtam doksit.

Pár megjegyzés

1. A regisztrálatlan Miami 60 (SANA-II-nél 30) perc után bontja ugyan a kapcsolatot, de ez bőven elegendő ahhoz, hogy ellátogass a Nordic GI. lapjára, ahol elintézheted a regisztrációs procedúrát. A kulcsállományokkal felvértezve aztán már akár hetekig is egyfolytában a neten lóghatsz, amennyiben ezt megengedi a pénztárcád és/vagy eltűrik családod kevésbé számítógépfüggő tagjai.

2. Ha megkaptad a kulcsállományokat, készíts róluk biztonsági másolatot, mert még a jogosan használtakból is időnként eltűnik. Nekem az 1. szokott kámfort játszani, pedig nekem biztosan nem feltört változatom van. Most is eltűnt, hogy a MInitet teszteltem...

3. Bár nem feltételezem a Magyar Amigás Közösség egyetlen tagjáról sem, hogy akár egy feltört program is lenne a birtokában, megjegyzem, hogy a Miami védelme képes a felhasználó tudta nélküli műveletekre mind a neten, mind a vinyón. Ez még rendben is lenne, de Holger ezt tagadja, pedig bizonyíték is van rá.

4. Ugye nem kell mondanom, hogy nagy botorság kézikönyv nélküli modemet venni? Ha mégis ilyesmire vetemedsz, magadra vess, vagy szerezd meg az LSModem.guide-ot, amelyben rengeteg modem specifikus információt találhatsz.

5. Azért nem hittem volna, hogy pont én - a hazai Amigások közül az egyetlen, akinek nincs netelérése - fogok a Miamiról leírást készíteni. Eddig vártam, hátha valaki nálam értőbb elkészíti, vagy legalább nekikezd. Így ezt is nekem kell megírnom. Ha valahol hülyeséget írtam volna, vagy fogok írni, nézzétek el nekem, hisz mint oly sok mindenhez, ehhez sem értek... (nem akar valaki megdobni egy jó kis accounttal grátiszban? Mondjuk karácsonyi ajándékként.)

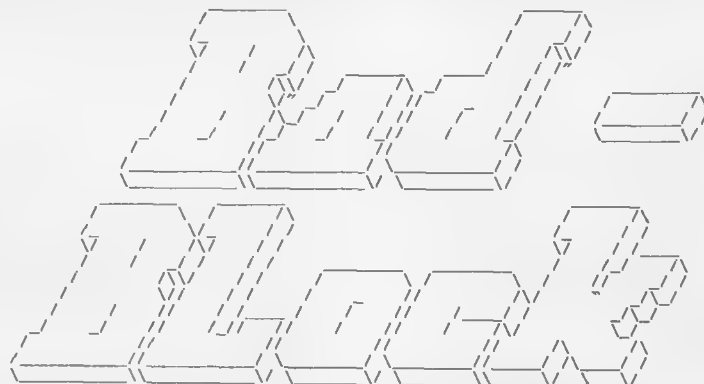
napi2@freemail.c3.hu

BVision-t keresek!
Horváth Róbert Márk
email: liquid@synergon.hu
tel.:
(1)399-5474 napközben
(1)359-4639 este

Eredeti, dobozos Amigás játékok eladók! ÁR: 1000 Ft/darab.
Tel: (82) 321-843, 8-12 h vagy este 19 h után, Hajnal László.

Eladó egy Blizzard 060-66/16, olyan 75E forintért.
Adok hozzá természetesen nélkülözhetetlen dolgokat, meg egy-két hakk proggit is :).
Keresek egy 603/040 kártyácskát.
Gyurkity Péter
pedro@btkstud.jpte.hu

Eladó A500-as 3.0-as Kickstarttal, TV modulátorral, és külső DD-s floppy drive.
Érd.: cart2@freemail.c3.hu, (52) 240-349

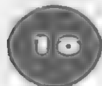


minden páros hét szombati napján DEBRECENben
Angyalföld tér 7. szám alatti általános iskolában
13:30-tól kezdődően
ingyenes belépesi lehetőséggel!
információt a (52) 370-524-es telefonszámon vagy a
cart2@freemail.c3.hu e-mail címen bármikor szerezhetsz

ITT A TE APRÓ-HIRDETÉSED

IS ÁLLHAT A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN!

(a következő, márciusi számban a február 29-ig beérkezett apró-hirdetések jelennek meg)





Bizonyára vettetek már a kezetekbe egy-egy tanulmánykötetet, melyben esetleg sok-sok képlet, ábra miegyéb szerepelt. Ha profin nézett ki, biztosak lehettek benne, hogy vagy valamilyen TeX származékkal készült. Ebben a cikkben ezzel a typesetting (azaz: szedő) programmal foglalkozunk: nemcsak Linux alatt, ugyanis TeX AOS alatt is létezik (ld. Aminet: PasTeX)

Nyomdai minőség otthon:

TeX Latex LyX

A következőkben megismerkedünk a TeX (ejtsd: techh vagy valami ilyesmi) szövegszerkesztővel. Előnyei közé tartozik - tömören megfogalmazva - hogy profi, és ingyenes. A világban való elterjedségéről annyit, hogy nemrégiben egy - az említendő szégyenítő tények miatt megnevezni nem kívánt - ismerősöm megpróbálkozott azzal, hogy M!crosoft W*rdben adja le egy elméleti fizikával foglalkozó cikkét. A válasz röviden hangzott: „Kérem, amennyiben nem TeX-ben kívánja beadni a cikket, kérjük ne is adja be." Ennek hatására úgy éreztem, itt az ideje, hogy egy rövid cikk erejéig ti is megismerkedjetek TeX világával.

Most elhagynám a hosszú történelmi bevezetőt, s csak annyit mondanék a programcsomag előéletéről, hogy még az ősidőkben született, mégpedig azért, hogy könnyedén lehetséges legyen matematikai és egyéb formulák használata szövegszerkesztőbe integráltan. Ekkor született meg a TeX. A TeX tulajdonképpen nem egyetlen program, hanem egy értelmező mag (kernel:), és az ehhez társított makrók összessége. A TeX maga nem sok kényelmi szolgáltatást nyújt: ha programnyelvekhez kellene hasonítanom, akkor bizony a gépközeli assemblyt nevezném meg párdarabjaként.

Eggyel magasabb szintet képvisel a Latex, mely maga ugyancsak TeX makrők összessége, de még mindig elég kernelközeli (mondjuk programnyelv-szinten a C). Készültek aztán még magasabb szintű kezelőfelületek a TeXhez, ilyen például a grafikus LyX.

Ebben a cikkben a Latex-szel és a LyX-szel foglalkozunk, főleg abból a szempontból mi is szükséges ahhoz, hogy a magyar nyelv szabályait (úgymint: elválasztás, hosszú ő és ű) figyelembe vegyék.

1. Latex

Aki szövegszerkesztőkhöz szokott (FinalWriter, Wordworth), az most ugorjon a 2-es ponthoz, ugyanis ott a Latex egy grafikus kezelőfelületéről lesz szó!

Installáld fel a AOS alatt a PasTeX-et (van PPC verzió is!), vagy Linux alatt a TeX csomago(ka)t (ez utóbbi kb. 100 mega). (Fontos, hogy a hyphen könyvtárban szerepeljen egy bizonyos huhyph.tex nevű filécske, mert a magyar elválasztás során szükségünk lesz rá. Az AV CD#2-n ez ugyan nincs rajta, de beszerezhető bármely LinuxPC-s haveruNktól, legalábbis nekem onnét sikerült.)

Töltsd be kedvenc editorodat (Ced, GoldED, xemacs), és már gépelhetsz is. Néhány szabály azonban betartandó (főleg, ha magyarul írsz):

- a dokumentum mindig egy bizonyos előrésszel kezdődik. Itt adjuk meg az egész dokumentumra vonatkozó adatokat. Egy példa:

```
\documentclass[a4paper]{article}
\usepackage[hungarian]{babel}
\usepackage{t1enc}
```

Ha ezzel kezded a file-t (amit filenev.tex néven ments ki), akkor az általános beállítások mellett/helyett A4-es papír, magyar szápport és ékezetes karaktereid is lesznek, mindez egy aricle nevű dokumentum-osztályban, mely a dokumentum külalakját vezérli.

- A szöveget a következő két utasítás közé írdd be.

```
\begin{document}
\end{document}
```

- Az alapfunkció ennyi. A program azért jóval bonyolultabb dolgokra is képes, így például: részek, alrészek, szekciók, idézetek, versidézetek, lábjegyzetek (végre!), bonyolult képletek, kiemelések, grafikák, Higgs-bozon és kedves-bozon jeleinek kezelésére (de sorolhatnánk tovább: a téma kimeríthetetlen, naponta jelennek meg újabb és újabb kiegészítések).

Ezek közül néhány latex nyelven megformulázva (a te szövegedet általában a {} jelek közé irjad!):

\section{szekció neve}

Ezzel új fejezetet kezdhetsz.

\subsection{szekció neve}

Ezzel új alfejezetet kezdhetsz.

\subsubsection{szekció neve}

Ezzel új alalfejezetet kezdhetsz.

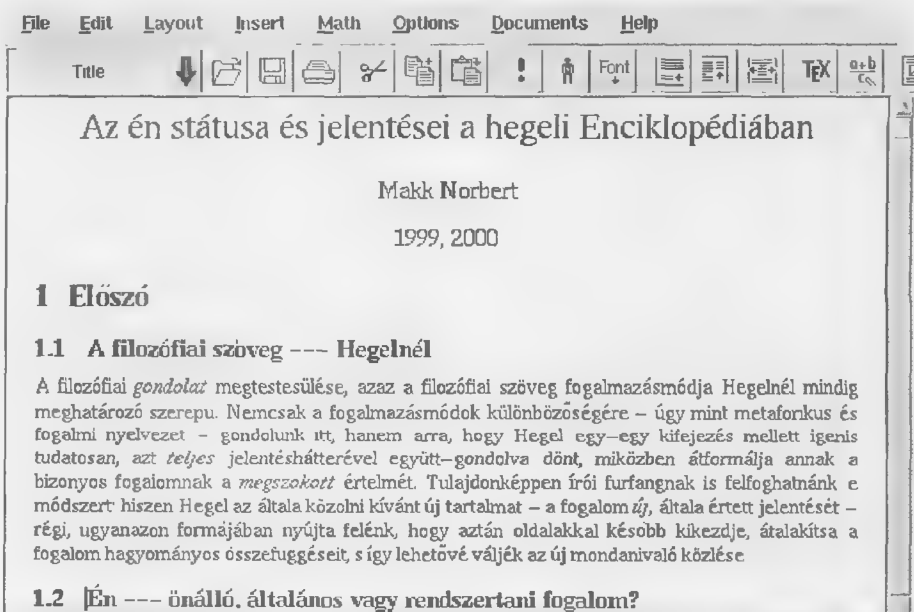
\footnote{lábjegyzet szövege}

Lábjegyzet (milyen meglepő)

{\em te szöveged}

A „te szöveged" kiemelésre kerül.

Több funkcióval most nem is foglalám a drága helyet, a több száz (ha nem ezer) oldalas (!!) dokumentáció bizonyára segítségetekre lesz (RT*M!)



A magyar nyelvű felhasználás egy kicsit körülményes a hosszú ő és ű karaktereink terén: de megoldható. Minden ű helyett a következőt kell gépelnünk (a Space is kell!):

\H u

ugyanígy ő esetében:

\H o

Ez nagyon körülményesen hangzik, de egy egyszerű CeD makróval megoldható, hogy a kalapos û és ô kicserélődjék a kívánt karaktersorra.

Ha tehát készen vagyunk, jöhet a fordítás, pont úgy mint egy program esetén. Írjuk be:

latex mifilenk

(ahol mifilenk = a mi filénkkel:)

Kezdetét veszi a fordítás, font keresgélés, mely PowerPC processzor esetén néhány másodpercig tart.

Eredményül egy eszközfüggetlen formátumú (DeVice Independent) filét kapunk (.dvi), melyet aztán a dvips paranccsal tudunk kinyomtatni (Linux alatt legalábbis).

A még ki nem nyomtatott dvi filét az xdvi paranccsal tudjuk képernyőre varázsolni. Ebből is látszik, hogy a TeX maga a totális anti-what-you-see-is-what-you-get. De engem ez nem zavar, ha a végeredmény professzionális kivitelű.

Akit megrémített a sok utasítás, s a programnyelvszerkezet, annak most jöjjön a

2. LyX - A Grafikus Felület

A LyX a Latex-hez tervezett szövegszerkesztő. Még mindig fejlesztés alatt áll (a Latex is!), s a Latex nem minden lehetőségét használja ki – de azért a legtöbbet igen. Például egyszerűen lehet bonyolult képleteket létrehozni, a dokumentumot részekre szabdalni stb.

Aki már használt szövegszerkesztőt, annak a felső ikonsor és a menürendszer nem lesz idegen. Ha pedig a Latex-szel már megbarátkoztál ennekelőtte, akkor teljes a siker: a LyX ugyanis egy szövegszerkesztő köntösébe bújt Latex. Ha a Latexet még nem ismered, találkozni fogsz néhány furcsának tűnő tulajdonsággal, melyek mind arra az alapelvre vezethetők vissza, hogy „dolgozzon a gép helyettünk!". Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy – alapesetben – a tördeléssel nem kell foglalkoznod. Nem kell üres sorokat kihagynod, címsorokat kiemelned, lábjegyzetek elhelyezésével foglalkoznod, elválasztással bajlódnod – de még arra sem kell figyelned, nehogy több Space kerüljön két szó közé: a LyX mindezeket számontartja, és helyetted dolgozik. Többek között ez jelenti a többi szövegszerkesztőhöz viszonyított előnyét a szerkesztés terén. A tiszta Latexhez képest pedig a legfőbb előny, hogy nem kell utasításokat megtanulnod, hanem a képernyőn közvetlenül szerkesztheted a szöveget.

De a legfőbb előnye, hogy a Latexen alapszik, s ebből következően a dokumentum kivitele a TeXtől megszokott – egy igényesebb könyv lapjait idéző – minőség.

Class: article | Pagestyle: headings | Sides: One / Two | Columns: One / Two
Fonts: palatino | Font Size: default | Separation: Indent / Skip | Bullet Shapes | Use AMS Math
Language: hungarian | Float Placement
PS Driver: default | Extra Options:
Encoding: latin2 | Section number depth 4
Default Skip: Medskip | Table of contents depth 3
Spacing: Single
OK | Apply | Cancel

Nem szeretném a program funkcióit egytől egyig végigvenni (talán nem kell magyarázni a Save, Print funciókat, de szerintem az Insert Footnote-ot sem), hanem néhány fontos dologra hívnám föl a figyelmet:

- mielőtt elkezdesz egy új dokumentumot, a Layout menüben válaszd ki a Document menüpontot. Itt minden szükséges dolgot beállíthatsz, kedzve a dokumentum alaptípusától (documentclass), mely lehet cikk, beszámoló, könyv, tudományos cikk stb. stb., a fejezetszámozások mélységének beállításáig. Ha telepítetted (Linux alatt) az SGML-tools csomagot, akkor kiválaszthatod az ún. LinuxDoc document-class-t. Ezzel SGML formátumban is exportálhatod a dokumentumot, amit aztán az sgml2html, sgml2rtf stb. parancsokkal konvertálhatsz tovább. Ennek az az előnye, hogy a dokumentumod struktúráltsága szerint külön részekre szabdalt html (ill. rtf) filéket kapsz, ami ugye egy honlap tervezésénél nem az utolsó szempont.

a dokumentumodnak (cikkednek, dolgozatodnak) struktúráltnak kell lennie (ellentétben olyan szövegszerkesztőkkel, mint a W*rd, ahol írhatsz mindent össze-vissza: de az eredmény is hasonlóan kaotikus lesz). Ez azt jelenti, hogy a fejezetbeosztások, referenciák (kereszt- és bibliográfiahivatkozások) nem fognak egy kaotikus halmazt alkotni, hanem a LyX (Latex) által rendbentartott szerkezetükkel segítenek neked, hogy jól struktúrált, a gondolatmeneted fő vonalát és mellékágait is híven tükrözhesd abban, amit leírsz.

ha magyar nyelvű dokumentumot szerkesztesz, ne felejtsd el beállítani a nyelvet a Document Layoutban (természetesen van magyar is). Billentyűzetkiosztásodat úgy tervezd meg, hogy legyen hosszú ő és ű karaktered. Ezt én (LinuxPPC alatt) úgy oldottam meg, hogy az xkeycaps programmal (olyan mint a régi setkey AOS alatt) beállítottam, hogy a jobb Amiga-billentyű legyen egy dead-acute a bal pedig egy dead-double-acute (az Amiga billyentyűket különben nem igen használja a Linux). Ezzel azt érhetjük el, hogy a jobb amiga gomb (a német billenytűzeten megtalálható scharfes S (ß) melletti ' billentyűhöz hasonlóan) lenyomása után ha valamely magánhangzót ütünk le, arra egy acute, azaz bal-lentről jobb-fentre tartó ékezet kerül. A bal-amiga pedig az egyedül a magyar nyelvben (a hosszú ő és ű esetében) használt dupla ékezeteket (double-acute) varázsolja rá az o-ra és az u-ra. Az elválasztások (ha megszerezted a huhyph.tex filét) teljesen korrektül működnek; a helyesírásellenőrzést is beépítették, csak egy magyar nyelvű szótár-filé kell ennek működéséhez. Egyedi még az idézőjelek használata is a magyar nyelvben, de szerencsére ezt is beállíthatjuk a Layout/Quotes-ben (a magyar szabályok szerint az első idézőjel lent van, mintha két vessző lenne: ,, - a második pedig fönt, mintha két aposztrof lenne: '' – Egyébként, ha tiszta Latexben editálsz, akkor ezzel a módszerrel érhetsz el magyar idézőjeleket).

A kész dokumentumot kimentheted LyX formátumban (ez az alap), de .tex-ként is, illetve ascii-ként, postscript-ként, dvi-ként és (LinuxDOC esetén) SGML-ként is (melyből HTML-t vagy RTF-et készíthetsz). Léteznek még egyéb konverterek is, melyek W*rd filét olvasnak be, illetve exportálnak.



Remélem kedvet kaptatok ehhez a professzionális programcsomaghoz, mely ráadásul teljesen ingyenes – s ez nem utolsó szempont, ha úgy döntöttél: a jogtiszta világot részesíted előnyben.

Összegzés

Gépigény:

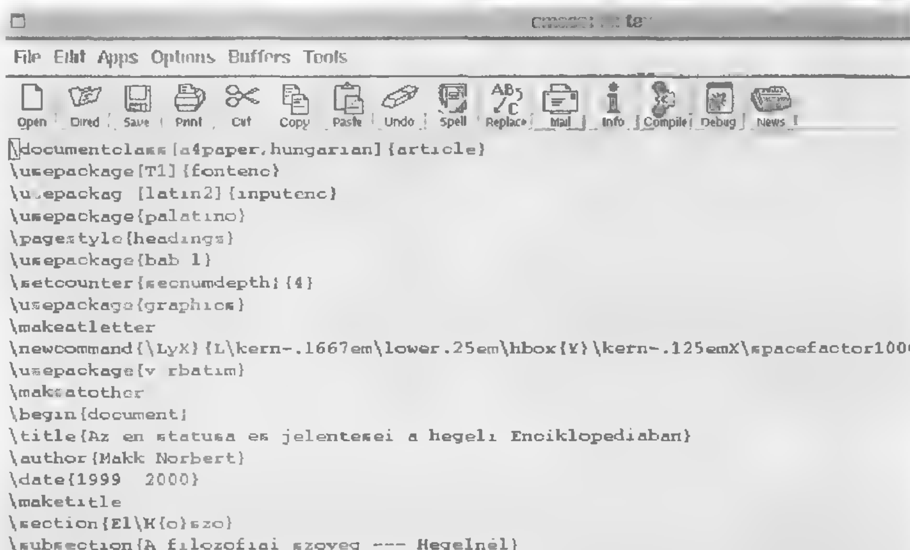
Latex2e AOS (PasTeX): AMIGA (30-as proci legalább) OS3.0+ legalább 15-20 Mb hely +egyéb segédprogramok (dvi, ps viewer...)

Linux alatt az optimális teljesítményhez: AMIGA (PPC erősen! ajánlott a különféle konverziók miatt is: PS->PDF, DVI->PS stb. stb.) 64 Mb RAM graf.kártya

Nyomtató: alapelv, hogy amivel W*rd-del lehet nyomtatni, azzal TeX alól is menni fog, csak a minőségben lesz különbség: természetesen a TeX javára. (egy tintasugaras Canon vagy Epson már megteszi – természetesen a LaserJet sem árt)

97 %

Makk Norbert
filozófus
(komolyan! - a törd.)



Na, az Expert urak és Amiga mágusok most lapozhatnak, vagy kimehetnek felteani egy koffeintartalmú védőitalt - nekem is egy csészével -, mert Ők ezt már kívülről fújják... Most a Novíciusok számára szeretnék egy pár gondolatot leírni, melyeket tapasztalataim szerint nem lehet elégszer elismételni.

'Teremté vala a hatodik napon az Nagy Sorhajókapitány az Amiga 1200-ast és a hetedikben megpihent vala, nem törődvén azval, hogy mit cselekesznek majdan azok, kiknek nem vala alapból HDD a gépükben.'

NoName próféta
<number>. könyv, <value>. fejezet

Hogyan csináljam?
HDD használat

Hát igen a sok jó mellett sok baj is van a vinyókkal! Ez természetes, hiszen a vinyó tulajdonképpen egy bazinagy floppy, csak nehézkesebb a cseréje. Nagyobb lemez, nagyobb gond, több adat, több probléma. Lássuk az első teendőket:

A 'zerkettes már megvan és megvetted első vinyódat is. Adatkábel OK, tápkábel OK. Minden összekötve, ahogyan az a nagykönyvben meg vagyon írva. Power ON. A gép persze nem ismeri fel...

[Novice mode ON]

1. Be kell szerezned egy HDToolBox, vagy HDInstTools nevű programot, meg az AV előző számát, mert ott van a leírásuk, hogyan használd. Ezen programo(ka)t egy megformázott és indíthatóvá tett floppy lemezre kell másolnod pár DOS paranccsal együtt, mint pl. a Format, írásvédetté tenned és erről indítanod a gépet.

2. Fel kell ismertetned a géppel a vinyót. Egy szűz vinyónál - ha felismeri - mindkét program automatikusan a gyártó adattáblázatából veszi elő a vinyó adatait. Ha nem ismeri fel valamelyik, akkor meg kell probalni a másikkal. Még olyan vinyóval nem talalkoztam, amit a kettő közül valamelyik, vagy mindkettő fel ne ismert volna (nézd meg, nincs-e fordítva csatlakoztatva az adatkábel, jumper a mesteren van-é). Attól még létezhet ilyen. Egy Amigán már használt (partícionált és/vagy formázott) vinyónál az adatokat az RDB-ből veszi. Ha olyan vinyót vettél, amelyet már használtak Amigán, akkor a további lépések közül értelemszerűen kihagyhatsz párat. Pl. valószínűleg a partíciók mérete jó, de akkor is illik megformázni; mert nem illik más adataiba belenézni, pláne használni, mert a más rendszerének használatából soha nem fogod megtanulni, mit, hogyan, s miért...

2. El kell döntened - a vinyó méretének ismeretében -, hogy hány partíciót (partíció: a rendszer külön lemezként kezeli) akarsz kreálni, azok mekkorák legyenek és milyen állományrendszert használjanak. A ROM-ban csak az OFS, FFS és azok változatai vannak, ha tehát ezektől eltérő állományredszer(eke)t akarsz használni, akkor azt külön - előre - be kell szerezned. Mindenesetre minden vinyót érdemes minimum két partícióra bontani; az első legyen a rendszeré, a másik - habitustól függően - a játéké, vagy a munkáé. Természetesen egy 6-8G-s vinyót több részre érdemes bontani, már csak a kiismerhetőség miatt is. Legyen pl. egy vagy két CD méretű partíció az archiváláshoz. A rendszer partíción csak a rendszer és a járulékos stuffok legyenek, mint MUI, meg ilyesmi. Ennek mérete olyan 10 és 30 Mega között lehet, de inkább a tízhez közelebb. Nem windóz ez kérem...

Egy partíció méretét a későbbiekben is módosíthatod, de az macerás, mert archiválni kell a rajta lévő anyagokat, különben mennek a NIL: re...

3. Be kell állítanod egyenként a partíciókat, azok különféle paramétereit (lsd. AV előző szám), meghatározni és felinstallálni a rájuk

kerülő állományrendszer(eke)t. (Ha szabad ajánlanom, akkor ua. állományrendszert használd mindegyiken, vagy max kettőt.) Ha a rendszerben lévő állományrendszerektől elterőt használsz, tanulmányozd a doksijukat (úgy mondják magyarul, hogy RTFM) és cselekedj a leírás szerint. Határozd meg, melyiket akarod indíthatóvá tenni. Ha készen vagy mentsd el a beállításokat, majd az RDB-ot is egy külön lemezre, és/vagy írd fel az összes partíció összes paraméterét egy füzetbe. Ellenőrizd le, mindent jól csináltál-e, majd lépj ki a programból. Ha nem teszi meg magától, indítsd újra a rendszert.

4. Indítsd el a rendszert a WB lemezéről, vagy ha van InstallWB lemezed, akkor arról. Ezután egyenként megformázol (ugye senki sem nyomogatta a Low Level Format feliratú gombokat?) minden partíciót. Lehetőleg az AmigaDOS Format parancsával, vagy az állományrendszer csomagjában lévővel, ha a leírása úgy rendelkezik.

5. Ezután van annyi plusz lemezikonod a WB felületén, ahány partíciód. Ha a formázáskor nem adtál nekik nevet, akkor itt az ideje, hogy végleges nevükre átnevezd őket: System, Work, Games, stb., mert mihez kezdesz 3 Empty nevű lemezzel. Minimum az egyik partíciód ugyan indítóképes, de erről egyelőre hiába indítanál, mert még nincs rajta semmi. Ha nem hiszel nekem, kipróbálhatod... Installálnod kell a Workbenchet a rendszerpartícióra. Ez mehet az InstallWB-n lévő szkripttel, vagy ennek hiányában másolgatással.

[Ezeket nem írom le mégegyszer, benne van a B.N.A.K.-ban!]

6. Gyakorlatilag most már fent van a rendszer a vinyódon. Akár indíthatsz is róla. Miután újraindítottad a gépet (vedd ki a floppyt), de még azelőtt, hogy elkezdenéd a rendszer személyedre szabását (nyelvválasztás, IO beállítások és egyéb preferences mókák), van pár dolgod:

6a. Formázz meg, és tégy indíthatóvá féltucat floppylemezt. Egyre másold fel mondjuk a HDToolBoxot, a DiskSalvot, egy vírusírtót és pár DOS parancsot. A másikra ugyanezt, de a HDTB helyett a HDInstToolst. A harmadikra egy csomó vírusírtót. Csinálj mindegyikből egy másolatot, távolítsd el mindről az írásvédő lapocskát (dobd ki, ha írni akarsz rá, majd leragasztod valamivel), és az egyik példányt a családtagoktól elzárt helyre rejtsd el. A másik példányt használod, ha bármi gubanc keletkezik és ha ezek valamelyike meghibásodik, előveheted a dugipéldányokat.

6b. Arról az állományról, amibe az RDB-ot mentetted, szintén helyezz el egy-egy példányt a fenti lemezeken, jól jön az majd, ha esetleg megsérül, vagy valami furfangos virnyák beletelepszik. Ugyanis, ha valami ledúrja az RDB-t, vagy meghibásodik, akkor az újraírásával visszakapod az esetleg nem látható partícióidat..

7. Most már beállíthatod a WB-t az ízlésednek megfelelően, ha van MUI-d, akkor azt is mellé telepítheted. A rendszer partícióra csak apróbb segédprogramokat szokás felmásolni, pl. archiválók, szövegszerkesztő, kép-, szövegnézegetők, egyszerűbb zenelejátszók, lemezhasználatot segítők, javítók és talán egy állománykezelő program. A PageStraam-nek, XiPaint-nek, Napalmnak a többi partíción van a helye.

8. Archiváld le a rendszeredet és ezt cselekedd meg kb. havonta. Nekem mindig két rendszer archívom van: a kezdeti beallitásokkal és az utolsó mentés. Ha kb. 20-30%-kal meghízik a rendszered, kezdhetsz takarítani. Egy jól beállított, folyamatosan karbantartott, rendszeresen archivált rendszer meghálálja a törődést és sokkal kevesebb gondod is lesz vele.

Ezzel készen is volnánk.

Két vinyó - egy gep

Természetesen akár kettő - vagy több - vinyót is köthetsz a baloldalon kilogo IDE kabelre. Lássuk, hogyan:

Alapesetként feltetelezzük, hogy mindkét vinyó Amigás (meg van particionalva es formázva az Amiga által ismert bármely formátumban és/vagy állomanyrendszerrel), csak egyik X.Y. gépén volt eddig, a masik a tieden. Most azonban másolni akartok különböző természetesen szabadon terjeszthető programokat, ezért X.Y. áthozta a vinyóját és most ott piheg mindkettő az asztalon.

1. Fontos: az egyik vinyón Master allásba kell állítani az athidalást (magyarul: jumper), a másikon pedig Slave-be. (A vinyokon van rajz róla, hasonlo az 1 abrahoz, ami egy kantom fájórbólé) A jumperekre nagyon vigyazz! Kiesik, könnyen elvesznek es nehezen lehet beszerezni.

1. ábra

Jumper configuration table

PK	CS	DS	KEY	
				Master (factory default)
				Slave (jumper parking position)
				Cable select for Master/Slave

Tarts egyet-kettőt mindig tartalékban

A gép kikapcsolt allapotában csatlakoztatod az adat- és tápkábeleket, ellenőrzöd, hogy nem lötyögnek, nincsenek fordítva felrakva, meg ilyesmi. Bekapcsolod a gépet. Ekkor az alábbi három eset közül lehetséges valamelyik:

1a. Minden rendben, a gép felismeri mindkét vinyót, kirakja a lemezikonokat. Ilyenkor nincs mit tenni (hibáztal, kezd újra elölről), mindkét vinyó rögtön használható, mehet a leecheles.

1b. A gép csak az egyik vinyot ismeri fel, csak az ahhoz tartozó lemezikonokat rakja ki, stb. Lsd. 2. pontot!

1c. A gép egyik vinyot sem ismeri fel, nem is indul el. Kikapcs, a Master/Slave jumpereket mindkét vinyón atallitod, a vinyok sorrendjét felcseréled a kábelen, penteken éjfélkor fekete macskát áldozol temetőben (ez utóbbi kettőnek nem sok racionalitása van, de neha szokott működni), a nem kivánt törlendő. Végül is hallottam már olyan vinyópárosításról, amelyik egyszerűen nem hajlandó a 'zerkettes vezérlőjével egyszerre együttmüködni. De inkább olyan szokott előfordulni, hogy valamelyiket egyszerűen nem hajlandó felismerni, de egyet igen. (ilyenkor óvatosan felnézel az égre, mert lehet, hogy a Nagy Testvér éppen a Te gépeden próbalja ki az új műholdas hardverelhárító rendszerét)

2. Foglalkozzunk most az 'egy-bé' esettel, mert a másik kettőnél nem igazán tudunk mit javítani. Beizzitod a HDToolBoxot, kijelzi mindkét vinyót (főablak/vinyólista), de valószínűleg az egyik státusza Changed lesz. Ekkor bemész a particionáló részbe, kattintasz kettőt mondjuk a bootable gombon (fő, hogy újra ua. legyen az állása), vissza a főablakba, elmented a módosítást és reszet után már látszik is mindkét vinyó összes partíciója.

Megjegyzés: Alapgépen esetleg lehet némi gond, hogy elfogy a memória, mert van 8 partíció, fejenként 200K pufferrel. Ekkor - ha a társad is beleegyezik - ideiglenesen vedd vissza mindet mondjuk 30-ra, csak ne felejtsd el később visszaállítani. Nem illik más vinyóján partíciós adatot megváltoztatni! Például bootprioritás, bootolhatóság meg ilyesmi. Még ideiglenesen sem! Soha! (Drága dolog ám egy műfogsor...) Nem illik más vinyóján lemezt, könyvtárat, állományt átnevezni, törölni! Nem illik mas vinyóján személyes fájlokban, kulcsfájlokban kutakodni, azokat átmásolni, amíg őt kiküldöd a konyhába sörért! Nem illik... majd rájössz magadtól ezekre. Minden esetre olyasmit ne csinálj, amit te sem szeretnél magadnak.

3. A másolás befejeztekor kikapcsolt gépnél húzd szét a csatlakozókat, állítsd vissza a jumpereket eredeti állásukba, majd indítsd újra a rendszert. Ha valami probléma van, még mindig könnyebb a visszaállítás egy másik vinyó segítségével, mint floppyról.

4. Vidd a kamrába az üres üvegeket!

Sokadik megjegyzés: Egy vinyóval óvatosan kell bánni; nem dobálni, nem dobolni rajta, mert elromlik. Egy jó vinyó évekig hűséges adathordozód lesz, ha betartod az alábbiakat.

A használatkor stabil helyet keress neki, ahol nem mozoghat és nem fűti alulról semmi. Még egy pillanatra se tedd az asztal szélére. Mindig úgy helyezd el, hogy valami közte és az asztal széle között legyen, ami megakadályozza a leverését. Ha mozgatod, ne két ujjal fogd meg.

Két vinyót elvileg egymásra rakhatsz közvetlenül is, de biztonságosabb, ha közéjük raksz egy vékony szigetelőlapot. Távtartó se rossz, legalább kevésbé fűtik egymást. A vinyók többsége nem háklis arra, hogy fordítva - hassal fölfelé -, vagy élére állítva használod (ha nincs rögzítve, ne állítsd az élére!), viszont némely vinyó nem szereti, ha ferdén megdöntöd. Tehát ezt mellőzd!

Működés közben ne dugdosgasd, mozgasd az adat-, és/vagy tápkábeleket (és egyáltalán semmilyen kábelt az egér/joy-on kívül). Az adatkábelt és a csatlakozót néha vizsgáld meg alaposan.

Soha ne szakítsd meg a lemezműveleteket. Ez ugyan fizikailag nem teszi tönkre a vinyót, de az adatok egy része eltűnhet róla.

Szállításkor ne tedd csak úgy pure zsebre, vagy a táskádba! Keress neki egy dobozt és mindig abban szállítsd. A P5 és az Apollo turbokártyák doboza pont jó. A dobozt béleld ki pl. polyfoammal, szivaccsal, vagy valami rugalmas anyaggal, de ezután se dobáld.

[Novice mode OFF]

N2

Az előző két részben megnézegettük, hogyan lehet C-ben PowerPC-n futó programot készíteni, és megismertük a context-switch nevű rémet. Miután mégsem lett vége a világnak szilveszterkor, folytassuk a PowerPC assembly szemügyre vételével!

PowerPC programozás 3.

Mielőtt ismét belemerülnénk mélységekbe, szeretnék egy pár dolgot leszögezni: egyrészt ez a cikk azoknak készült, akik némileg már ismerik az assembly nyelveket, ezért alapvető fogalmakat nem akarok elmagyarázni. Másrészt én sem nagyon régen kezdtem el a PowerPC-kkel foglalkozni, ezért könnyedén előfordulhat, hogy tévedek bizonyos dolgokban. Az esetleges tévedésekért előre is elnézést kérek, a korrekciókat szívesen fogadom. Az se ártana, ha megírnátok, hogy miról szeretnétek a továbbiakban olvasni. Akkor induljon a búvár csapat!

A PowerPC processzorok belső struktúrája

Mikor az IBM-Motorola-Apple kialakította a PPC processzorok szabványait, megpróbálták a lehető legrugalmasabbra tervezni az architektúráját. Ennek köszönhető például, hogy letezik 32 és 64 bites verziójuk is, és az egyszerűbb (olcsóbb) típusoktól az komplex (drága) típusokig sokféle modosított verziót tudnak készíteni a szabványok betartásával.

Néhány fontosabb tulajdonsága a PPC családnak:

- fix hosszú gépi utasítások a könnyű pipe-line megvalósítás érdekeben
- skálázható architektúra: több, akár azonos funkciójú egység dolgozhat párhuzamosan a program feldolgozásán (a 604-nek például 2 egész aritmetikai egysége van)
- összetett cache kezelés
- szabad "byte ordering", azaz működik big endian és little endian módban is
- jól optimalizálható ugrás-feldolgozás (az ugrasokkal van mindig a baj a pipe-line feldolgozáskor)
- több, független aritmetikai flag regiszter (összesen 8 darab)
- a többi RISC processzorhoz képest rugalmas programozás, és összetett címzésű utasítások
- háromszintű működési modell
- összetett memóriakezelő egység (MMU), különböző memóriaszeletekhez rendelhető attribútumokkal, virtuális memóriakezeléssel, block address transferrel

Már ettől a pár tulajdonságtól is elindul a nyálelválasztás az ínyenc koder szájában. Sajnos az architektúra pár előnyét nem élvezhetjük a PowerUP kártyákon, de még így is kényelmes az assembly programozás PPC-n. (Főleg egy Intelhez képest...)

A működés három szintje a User Instruction Set Architecture, a Virtual Environment Architecture és az Operating Environment Architecture. Mivel valószínűleg kevesen fogunk operációs rendszert írni, ezért ezentúl inkább a UISA-ról beszélek, a többi részt elintézi úgyis az aktuális kernel.

Van néhány fontos dolog, amit mindig észben kell tartani, ha PPC-n kódolsz:

lehetőleg ne használj olyan funkciót, amiről nem tudod biztosan, hogy azt csinálja, amit szeretnél. A PPC architektúra okoz néha egy-két meglepetést, ami nálad működik, nem biztos, hogy másik processzoron is fog!

mindkét kernel mindig(!) Big Endian módot használ a byte-nál nagyobb adatok tárolására (legnagyobb helyiérték legelöl, ahogy a Motorola prociknál), little endianba kapcsolni nem szabad

- PPC-n a biteket fordítva számozták be, mint általában szokták, azaz a legnagyobb helyiértékű a 0-ás, de ennek nincs hatása a forgató műveletekre, a balra forgatás maradt a szorzás kettővel. Akkor kell leginkább figyelni erre, amikor az oprendszer struktúráiban állítgatunk be biteket.

ha valamilyen funkcióra van a kernelben függvény az nem véletlen, vagyis célszerű azt felhasználni

- PPC-n szinte minden műveletre és címzésre külön utasítás van, és a legtöbbnek nem is csak egy formája van. Ne ijedj meg, ha egy utasítást nem találsz meg sehol, keresgess a hasonló nevűek között, lehet csak egy átnevezése egy másiknak (alias)! Sok fordító még pluszban rátesz azzal, hogy saját aliasokat kezel, nézd meg a dokumentációt, ott mindig leírják milyen virtuális utasításokat mire fordít.

csak a 32 bites utasítások használhatóak a PowerUP kártyák processzorain, mivel a processzor is 32 bites. Egyelőre nincs 64 bites PPC kártya Amigához, és nem is nagyon várható, hogy a közeljövőben készül egy.

a szó méret (word) 32 bit 16 helyett, így a következő adatméretek vannak: byte (8 bit), halfword (16 bit), word (32 bit), double word (64 bit)

- dupla szó (64 bit) műveleteket mindig 4 byte-os határra kell illeszteni! (Bár a kernelek emulálják, tehát működni fog ha mégsem teszed, viszont nagyon sokat lassít.)

Regiszterek

Egy processzor nagyon fontos tulajdonsága, hogy mennyi regisztere van, és azok mire alkalmazhatóak. A Motorola processzorok hatalmas előnye volt mindig is az Intelekkel szemben, hogy sok általanos célú regiszterük volt. A RISC processzorok általában sok regiszterrel dolgoznak (minél kevesebbet kelljen a memóriahoz nyúlni), és ez igaz a PPC-re is. A következő regiszterekkel gazdálkodhatunk UISA módban:

32 darab általános celú 32/64 bites regiszterrel rendelkezik, vagyis nincsenek még adat és címregiszterek sem különválasztva (General Purpose Register - GPR, jelölés: r0-r31) A manapság létező kártyákon csak 32 bitesek lehetnek természetesen.

32 darab 64 bites lebegőpontos regiszter (Floating-Point Register - FPR, jelölés f0-f31)

- 1 darab aritmetikai flag regiszter, amely 8 különálló részre van osztva, egymástól függetlenül felhasználhatóak (Condition Register - CR, jelölés: cr0-cr7)

- 1 darab lebegőpontos statusz és aritmetikai flag regiszter (Floating-Point Status and Control Register - FPSCR)

- 1 darab cím regiszter (Link Register - LR), amelyben az ugrási es visszatérési címeket tárolhatjuk

1 darab számláló regiszter (Count Register - CTR), ciklusok számlálójaként üzemel

1 darab speciális célú regiszter (XER), melynek legfontosabb funkciója számunkra, hogy az aritmetikai átvitelt (carry) tartalmazza, de részt vesz a füzérműveletekben és a túlcsordulás kezelésben is

Az itt felsorolt regisztereken kívül más működési modellekben még rengeteg van, de azokra nem nagyon lesz szükségünk.

Néhány regiszternek speciális funkciói vannak: az r0 a legtöbb utasításnál a nulla érték betöltését jelenti, r1 a veremmutató, r2 általában minden fordítónál a globális változókra mutat (van neki külön neve is: rtoc), r3 a library-k báziscímét tartalmazza (mint az a6 68k-n). Az r13-r31 regisztereket illik visszaállítani, amikor a rendszerhez visszatérsz.

Utasításkészlet és címzésmódok

A RISC processzorok előnyeiket néhány kompromisszum kötésével értek el. Ilyen kompromisszumok áldozata lett az összetett címzésmód, a komplex és a változó hosszúságú utasítások. Lényegében szétszedték az összetett utasításokat, nyakonöntötték egy zsák regiszterrel, és így jobban optimalizálhatóvá tették a programunkat. Persze minden éremnek két oldala van, így most néha kicsit bonyolultnak tűnik a programozás, különösen amíg a szegény kóder nem szokja meg, hogy több száz utasítás közül kell kiválasztania ami neki kell. (Ráadásul az utasításoknak néha olyan neveik is vannak mint: lwarx vagy subfmeo...) Egy pár utasítás gyakran nem is kerül megvalósításra, ez viszont nem azt jelenti, hogy nem is lehet használni, többnyire egy másik utasítás speciális esetét használhatjuk hasonló módon. (Például a nop helyett PPC-n az ori 0,0,0 utasítást használják.)

Az igazat megvallva én gyakran el vagyok keveredve, és fogalmam sincs, hogy egy-egy utasítás mit is csinál. Ilyenkor előkapom a kézikönyvet, és felcsapom a megfelelő helyen, már ha egyáltalán megtalálom..

Ez a „kisebb" probléma azért másoknak is szemet szúrt (pl. a processzor fejlesztőinek), így egy csomó makrót és egyszerűsített formájú utasítást szabványosítottak, így ezeket nyugodtan használhatjuk.

PowerPC-n minden utasítás 32 bit hosszú kivétel nélkül. Formailag többségében 3 operanduszt vesznek át, de van olyan is, amelyiknek 6(!) operandusa lehet. Mivel minden utasítás egyforma hosszú, a kód elég helyigényes, és bizony nélkülöznünk kell a 16 bitnél nagyobb konstansokkal dolgozó utasításokat is. Ezeket több lépésben, esetleg segédregiszterrel lehet megvalósítani.

A jó kis Motorolás címzésmódokat többségében elfelejthetjük, lényegében öt címzésből válogathatunk: azonnali érték (immediate), regiszter, indirekt, indirekt indexelt és indirekt indexelt léptetéssel.

Kellemes viszont, hogy egy utasítás többségében három regisztert tud felhasználni: két forrást és egy célt, így végül is egy plusz regiszter bevonásával szinte minden komplex címzést meg tudunk oldani.

Most megpróbálok végighaladni a legfontosabb utasításokon. Senki ne várja, hogy minden utasítást bemutassak, ahhoz kevés lenne az AV ehavi oldalszáma... (Meg amúgy sem fontos az összes.) Aki bővebben szeretne ismerkedni az utasításkészlettel, szerezze be a megfelelő szakirodalmat!

Az utasításokat sokféleképp lehet csoportosítani, talán a legkézenfekvőbb a funkció szerinti csoportosítás:

1. Memóriakezelő

Mindjárt az első csoport egy elég méretes jószág, rengeteg különböző utasításunk van a memória toszogatására.

Load Zero:

l*z rx,d16(ry) - betölt egy értéket az rx regiszterbe, az adat effektív címét az ry és a d16 (16 bites) konstans összege adja, a * helyén a méretnek kell állnia: b - byte, h - halfword, w - word. A regiszter maradék részét feltölti nullával, előjeles értékek betöltésére nem használható! (Arra ott a Load Algebraic.) Ha r0-t használsz az ry helyén, akkor a 0 értéket helyettesíti be.

Load Zero Indexed:

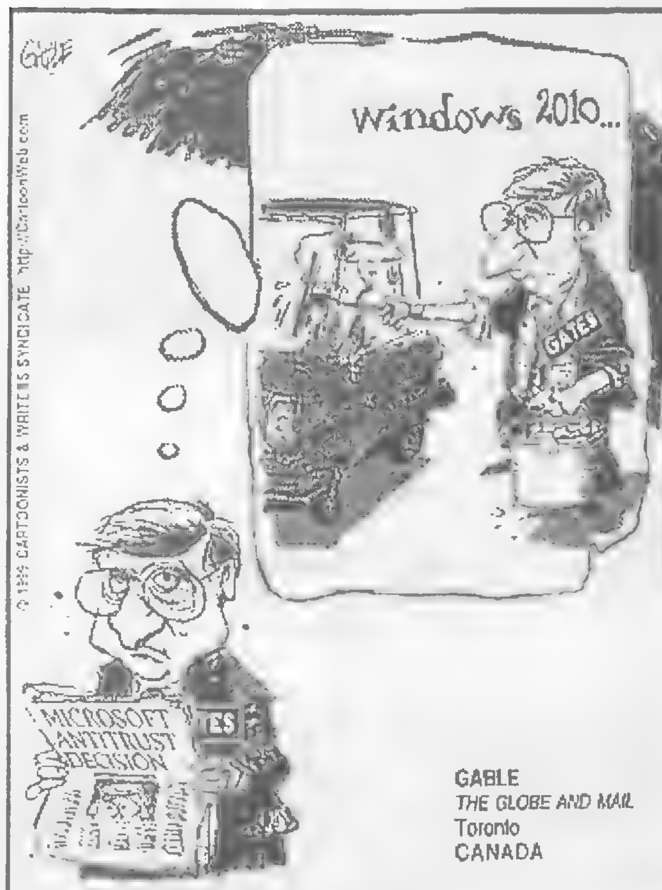
l*zx rx,ry,rz - ugyanaz, mint a Load Zero, de most ry és rz összege adja az effektív címet. Bármelyik helyén r0 helyett 0-át használhatsz.

Load Zero with Update:

l*zu rx,d16(ry) - ugyanaz, mint a Load Zero, csak ry tartalma módosul d16 értékével. (Léptetés.) r0-t nem lehet felhasználni!

Load Zero with Update Indexed:

l*zux rx,ry,rz - Az előző kettő kombinációja, ry tartalmát lépteti rz-vel.



(ry nem lehet r0!)

Load Algebraic:

l*a rx,d16(ry) - megegyezik a Load Zero csoporttal, a különbség csak annyi, hogy nem nullával tölti fel a regiszter maradék részét, hanem az előjel bittel (előjelhelyes lesz a tartalma). A * helyén h - halfword és w - word állhat.

Load Algebraic Indexed:

l*ax rx,ry,rz - ld. mint előbb, csak Load Zero Indexed-del

Load Algebraic with Update:

l*au rx,ry,rz - ld. mint előbb, csak Load Zero with Update-tel

Load Algebraic with Update Indexed:

l*aux rx,ry,rz - ld. mint előbb, csak Load Zero with Update Indexed-del

Store:

st* rx,d16(ry) - memóriába írás, ry+d16 címre írja rx tartalmát, mérete: b,h,w lehet.

Indexed Store:

st*x rx,ry,rz - mint a Load Indexed, csak írással.

Store with Update:

st*u rx,d16(ry) - mint a Load with Update, csak írással.

Indexed Store with Update:

st*ux rx,ry,rz - mint a Load with Update, csak írással.

Load with Little/Big Endian Conversion:

l*brx rx,ry,rz - betölt egy értéket az rx regiszterbe az ry+rz effektív címről, aztán felcseréli az alsó és felső felét. Mérete: h,w lehet. (Tök örültem ennek az utasításnak, direkt jó a Flamingoba! :)

Store with Little/Big Endian Conversion:

st*brx rx,ry,rz - mint előbb, csak most kiírja az rx-et felcserélt formában.

Load Address (makró)

la rx,cím - 32 bites cím betöltése az rx regiszterbe.

Load Signed Immediate (makró)

li rx,d16 vagy lis rx,d16 - 16 bites érték betöltése a regiszterbe. A lis 16 bittel balra el is forgatja utána.

2. Összehasonlítás

cmpwi [crx,]rx,érték - rx előjeles összehasonlítása a 16 bites érték-kel, flag-ek beállítása, crx-ben egy flag regisztert adhatunk meg, de nem kötelező (akkor a cr0-át használja)

cmpw [crx,]rx,ry - rx és ry 32 bites előjeles összehasonlítása

cmplwi [crx,]rx,érték - rx és 16 bites érték előjel nélküli összehasonlítása

cmplw [crx,]rx,ry - rx és ry 32 bites előjel nélküli összehasonlítása

3. Ugrás

Mielőtt belekezdenék az utasítások ismertetésébe, el kell mondanom, hogy mire jó a link regiszter (lr). Ha egy szubrutinra ugrunk (vagyis vissza is akarunk majd térni), a visszatérési cím NEM kerül a verembe automatikusan, hanem a link regiszterbe megy. Ha a szubrutinból, ahova így beléptünk, újabb szubrutint akarunk hívni, akkor nekünk kell lementeni a veremre a visszatérési címet. (Hogy ennek mi az értelme? A kis rutinokban így nem kell a memóriához nyúlni, ami köztudottan lassú!)

b cím - relatív ugrás a címre (visszatérés nélkül)

bl cím - relatív szubrutinhívás a címre (visszatéréssel)

bcc [crx,]cím - relatív feltételes ugrás a címre, cc a feltétel (ld. később)

bccl [crx,]cím - relatív feltételes szubrtutinhívás a címre, cc a feltetel

ba cím - abszolút ugrás a címre (visszatérés nélkül)

bla cím - abszolút szubrutinhívás a címre (visszatéréssel)

bcca [crx,]cím - abszolút feltételes ugrás a címre, cc a feltetel (ld később)

bccla [crx,]cím - abszolút feltételes szubrtutinhívás a címre, cc a feltetel

Az abszolút cím csak 24 bites lehet, ezért az abszolút ugrást ritkan használják.

blr - ugrás a link regiszterben található címre (többnyire visszatérés a szubrutinból)

blrl - szubrutin hívás a link regiszterben található címre

bcclr [crx] - feltételes ugrás a link regiszterben található címre (többnyire visszatérés a szubrutinból), cc a feltétel

bcclrl [crx] - feltételes szubrutin a link regiszterben található címre

(Na itt már azért elgondolkodik az ember, hátha kéne egy sör... Menj, igyál egyet, aztán majd utána folytasd!)

bctr, bctrl, bccctr, bccctrl - ugyanaz, mint az előző négy, csak az effektív cím most a counter regiszterből (ctr) jön.

Feltételek:

lt - ugrás, ha op1 < op2

le - ugrás, ha op1 <= op2

eq - ugrás, ha op1 = op2

ge - ugrás, ha op1 >= op2

gt - ugrás, ha op1 > op2

nl - ugrás, ha op1 >= op2

ne - ugrás, ha op1 <> op2

ng - ugrás, ha op1 <= op2

so - ugrás, ha túlcsordulás történt

ns - ugrás, ha nem túlcsordulás történt

Op1 és op2 az összehasonlítás műveletek operandusait jelöli.

Ciklus parancsok

A feltételes ugrásokon kviül az összes ugráshoz hozzáfűzhetjük a következő utótagokat, amik aztán módosítják a hatásukat:

t - ugorj, ha a feltétel igaz

f - ugorj, ha a feltétel hamis

dnz - csökkentsd a CTR-t és ugorj, ha CTR nem 0

dz - csökkentsd a CTR-t és ugorj, ha CTR 0

dnzt - csökkentsd a CTR-t és ugorj, ha CTR nem 0 és a feltétel igaz

dzt csökkentsd a CTR-t és ugorj, ha CTR 0 és a feltétel igaz

dnzf - csökkentsd a CTR-t és ugorj, ha CTR nem 0 és a feltétel hamis

dzt - csökkentsd a CTR-t és ugorj, ha CTR 0 és a feltétel hamis

A bcctr és a bcctrl utasításokhoz csak a t és az f utótagokat fűzhetjük hozzá.

Formailag a feltetelekre hivatkozó ugrások egy plusz paramétert kapnak. Pl.: bdznt LT,cimke (ami akkor ugrik, ha a CTR csökkentése után nem érte el a 0 erteket és az előző összehasonlítás vagy a flag-ek állása a kisebb mint eredmenyre utal).

A feltételes ugrásoknál meg kell még egy fontos dolgot említenem, az ugras jóslást (jump prediction). A pipe-line feldolgozásnál nagyon fontos lehet, hogy a feldolgozás egy feltételes elágazásnál milyen irányban indul tovább. A probléma abból adódik, hogy amikor az ugrást feldolgozza a processzor, meg nem tudja a két lehetőség közül melyik lesz a helyes. Ha a jó irányba sikerül elindulnia, akkor a pipe-line mehet tovább, mintha nem is lett volna feltételes elágazás. Ha viszont a rossz irányba indul, akkor az egesz addigi feldolgozott utasításokat eldobhatja és újra kezdheti az egész feldolgozást elölről.

Egyes processzorok csak annyit tesznek, hogy mindig ugyanazokat az elveket próbaljak meg betartani, és a programozóra vagy a fordítóra van bízva, hogy követi-e az iranyelveket. PPC-n nem kell erre a lehetőségre szorítkoznunk, megmondhatjuk előre (ha tudjuk persze), hogy melyik lesz az az irány az ugrásnál, amit valószínűleg többször kell majd feldolgozni.

Van néhany alap beállítás, amit a processzor automatikusan is követ. Ezek a következoek:

- feltételes ugrast az LR-ben vagy a CTR-ben található címre úgy veszi, hogy nem következik be

- feltételes ugrásokat az utasításhoz képes a memóriába előre, úgy veszi, hogy bekövetkezik

- feltételes ugrasokat az utasításhoz képes a memóriába hátra, úgy veszi, hogy nem következik be

Ha az alapbeallításokon változtatni szeretnénk, egy plusz (+) vagy egy minusz (-) jelet kell hozzáfűzni az ugrás mnemonikjához. Ha valószínűleg többször végrehajtódik az ugrás, akkor plusz, ha ritkábban hajtódik végre, akkor minusz jelet erdemes hozzáfűzni.

Persze nem kötelező az irányadás, anélkül is működni fog a programunk, csak esetleg lassabban.

Ennyi fért az ehavi rovatba, legközelebb folytatjuk. Ha kérdésed van, meg mindig nyugodtan írhatsz az alabbi e-mail címre!

Rachy of Bi0Hazard

racs@fs2.bdtf.hu

U.i.: ne keresd, már megittam!

A többi gépnek, perifériának és egyéb eszközöknek van egy nagy porblémájuk. Kedvenc Amigánknak kommunikálnia kell velük. Ez lehet egyirányú, mint pl. amikor az eszköz beszél a gépnek, de a gép hiába beszélne vissza, az eszköz unintelligens, tehát úgysem értené. Ilyen egyszerű eszköz pl. egy joy, egy hangdigitalizáló. Ezek max a tápot, meg a földet kapják a géptől. Aztán lehetnek olyan eszközök, amikhez csak a gép tud szólni, azoktól nem kap visszajelzést. Ilyen például egy monitor, vagy egy hangerősítő bemenete. Meg vannak olyan eszközök is, amelyekkel az Amiga szépen elbeszélget, pl. nyomtató, modem és a háttértárolók többsége.

Kommunikációs portok

Más gépekkel és eszközökkel az Amiga rendszerint a soros és párhuzamos porton keresztül kommunikál. Egye(n)lőre ne foglalkozzunk olyasmi triviális dolgokkal, mint a háttértárolókhoz kifejlesztett IDE, SCSI és egyéb szabványú buszok, vagy a PCMCIA port. Mindkét port kétirányú kommunikációra lett kifejlesztve és csak kis mértekben tér el a más gépeken használt szabványoktól (majd jelzem).

A soros port

A soros port csatlakozója egy 25 tűs Canon apa (A1000-nél anya) csatlakozó, melynek felirata 'Serial'. Ide olyasmiket csatlakoztathatsz, mint soros egér, modem, másik gép, nyomtató, MIDI kártya, stb. Másik gépet ezen a porton keresztül egy ún. nullmodem kábellel (lásd az ábrát) tudsz csatlakoztatni és a megfelelő szoftverek segítségével használatba is veheted. A portra szkennert ne csatlakoztass - mégha olcsón adják is -, mert a sebessége alig lesz valamivel nagyobb, mint egy csigáé.

A párhuzamos port

A csatlakozója egy 25 tűs Canon anya, amelynek felirata 'Parallel'. Ezen keresztül csatlakoztathatsz a géphez nyomtatót, szemplert, digitalizálót, QuickCam interfészt és különböző irányító eszközöket.

A csatlakoztatható perifériák

Alaptétel, hogy minden Amigához gyártott soros és párhuzamos portra csatlakoztatható perifériát megkötések nélkül használhatsz, mert ezekhez a kereskedők már biztosítják a szükséges kábeleket és szoftvereket. A egyéb gépekhez készítettek közül azokat, amelyeknek van Amigás meghajtószoftvere. Egy drága periféria megvásárlása előtt minden esetben érdeklődj Amigás ismerőseidnél, a legközelebbi klubban, nézz szét az Aminet gyűjteményes CD-ken, hogy van-e hozzá szoftver, egyáltalán használható-e az Amigával. Egy alapos körbevizslatás után képet kaphatsz a periféria esetleges hibáiról és arról, hogy kiváltható-e másikkal, amelyet talán jobban is használhatsz.

Nyomtatók

Egyes speciális nyomtatókon kívül (SCSI, nem szabványos csatlakozójú, Atari DMA-s, stb) majdnem mindet használhatod, hiszen többszáz nyomtató meghajtó program létezik, majdnem minden típusra. (ha üzletszerűen foglalkozol a nyomtatással, akkor érdemes beszerezned a TurboPrint 7 és a Studio Professional nevű programokat, amelyek szinte minden Amigához csatlakoztatható nyomtatót kezelni tudnak) Egy nyomtató megvásárlása előtt mindenképpen nézd meg a kézikönyvében a csatlakozó típusát, vagy vedd szemügyre, mert ha nem soros, vagy párhuzamos csatlakozót használ, nem fogod tudni használni! Végül is, ha ingyen, vagy nagyon olcsón tudsz beszerezni valamilyen noname nyomtatót, még mindig használhatod egy-egy ismertebb meghajtóval, ugyanis a legtöbb nyomtató emulálni tud más típust. Semmiképpen ne vegyél extrém, pl. margarétakerekes, vagy más grafikus üzemmód nélküli nyomtatót, mert csak szenvedni fogsz vele!

Modemek

Minden külsőt használhatsz, egyes extrém kivételektől eltekintve. Aki nem sokat modemezik (mint pl. egyelőre én), az használhatja az E-zem Amiga Surfer Kit-et, amely bár nem valami gyors, de a hozzáadott szoftverek installálása után rögtön használható!

A gyors, modern modemeket nem biztos, hogy ilyen könnyű lesz belőni, hiszen egy modemnél nagyon sok szoftveres és hardveres beállítási lehetőség van...

Vezérlő eszközök

PC-s soros egeret, fényceruzat, trackballt is használhatsz, de speciális meghajtó-szoftverekkel. Van párhuzamos portra billentyűzetillesztő is, de nem ajánlom.

Szkennerek, kép- és hangdigitalizálók

Ezek az eszközök rendszerint korlátozás nélkül használhatók Amigával is, amennyiben létezik hozzájuk meghajtó- és kezelőszoftver, valamint nem valamilyen buszos csatolókartyájuk van. Vannak közülük párhuzamos és SCSI csatlakozó felületűek is, amelyekből az utóbbiakat csak SCSI csatolóval rendelkezők használhatnak.

Szkennerek

Kézi, lap- és dobszkennerek léteznek. Ha csak pár képet, fotót akarsz behúzni és a minőség sem igazán fontos, akkor a kézi szkennerek egészen használhatónak tűnnek. A jó minőségnél ezeket felejtsd el, a lap- és dobszkennereket válaszd. Ma már nem olyan drágák és a neten majdnem mindegyikhez fellelhető Amigás meghajtó-szoftver. Pár kép esetén egyszerűbb, ha megkéred vmelyik haverodat, hogy húzza be őket, vagy elsétálsz egy üzletszerűen szkenneléssel foglalkozó céghez pár PC-re, Mac-re formázott lemezzel és jó pénzért behuzatod velük...

Képdigitalizálók

Rengeteg van, drágák és mégdrágábbak. Vannak video-, és ún. 'slow scan' digitalizálók, néhánynak már találkoztam a rajzával is. A PC-s cuccok nagy többsége buszos megoldású, így Amigán természetesen semmiképpen nem használhatók.

Hangdigitalizálók

Kapható Amigás is, kissé drágán. Pár száz forintból kihozható kapcsolások megjelentek a magyar Amigás újságokban is, de a neten kurkászva is találhatsz. Vannak mono és sztereo hangdigitalizálók is.

Rajzoló és digitalizáló táblák

Némelyikükhöz található meghajtó az Amineten is, sőt egyes típusokat támogatnak bizonyos rajzoló, képfeldolgozó programok is

Mielőtt bármilyen perifériát installálsz a rendszerhez, mindenképpen tanulmányozd a

kézikönyvét, sok bosszúságtól megkímélheted magad. Nem szabad elfeledned, hogy a legnagyszerűbb periféria sem ér semmit, ha nincs csatlakoztatva. A csatlakozáshoz, ha nem adnak hozzá a vásárláskor, be kell szerezned egy kábelt. Soroshoz soroskábelt, párhuzamoshoz párhuzamosat és így tovább... Szabványos kábeleknél nincs semmi gondod, bemész az első hw boltba, és megveszed. Azért figyelj oda, hogy milyen csati van a végén, mert ua. kábelek kaphatók anyával és apával a végükön is. Ha az Amiga oldali, vagy a periféria oldali csatlakozó nem szabványos, akkor csináltatnod (van pár hazai SWGuru, akik csekély összegért vállalják), vagy készítened kell egy átalakító kábelt. Ilyen kábelek kapcsolási rajzait a következő helyekről szerezheted be:

Az Amineten a hard könyvtárban rengeteg doksi található. Létezik egy HWBook nevű gyűjtemény, amelyben eszméletlen sok csati, kábel és átalakító rajza és leírása megvan HTML formátumban.

Mielőtt elkészítesz valamit, ellenőrizd le, mert a doksik készítői is emberek, akik természetszerűleg hibázhatnak. Ha végképp ellentmondanak egymásnak a doksik, a táblázatból kinézheted az egyes erek neveit és értelemszerűen kösd be. (pl. D0-t a D0-hoz, stb)

Mint az I. táblázatból látható, mind a soros, mind a párhuzamos port bár hasonló, de nem teljesen szabványos (az A1000-é még ezektől is eltér), ezért fokozottan oda kell figyelned, ha pl. PC, vagy egyéb nem Amigás hardvert akarsz csatlakoztatni, vagy kábelt akarsz barkácsolni.

Portbővítési lehetőségek

Mivel sem a soros, sem a parhuzamos port nem a leggyorsabbak közül való - sőt a sebességük valahol a csiga és a teknősbéka között van -, ezért természetszerűleg megjelentek a különböző portbővítő kártyák, amelyek nemcsak hogy gyorsabbak, de esetenként több független soros és párhuzamos port is található rajtuk. Mindegyik géptípushoz gyártanak ilyet, érdeklődj felőlük a hazai Amigás kereskedők valamelyikénél...

Az Amineten található egy projekt - több verzióban is találkoztam mar vele - a hard/hack könyvtárban, amelynek alapján 500-as és 2000-es tulajdonosok egyszerűen megkétszerezhetik a gépük portjainak szamat. Nem tanulmanyoztam át tüzetesebben a doksit, de első ránézésre úgy tűnik, semmi akadalya átrajzolni, hogy 'zerkettesen is működjön.

Azért a C= is érezhette hogy a sztandard kommunikációs portok la nak mert amit mi óraportként ismerünk, az nagysebességű komport, csak külön kart kell(ene) a kihasználásához.

Az ábrák:

Nullmodem kábel

Két gép összekötésére oros portjaikon keresztül. Az anyagszükse ekély: 2 DB25 anya, tok, max 6-8 mete olceres közös árnyékolású kabel. Egyesek szerint az árnyékolás nem szükséges, de tapasztalataim szerint egy ilyen hosszúságú kábel elég sok zajt szed össze. Ha a két gép közti távolság meghaladja a fenti méretet, akkor semmi más dolgunk nincs, csak erősíteni a jeleken - mivel hat madzagon vánszorognak - hat darab feszültség komparátorral. Mivel egy LM393 - vagy ezzel csereszabatos - IC-ben kettő van belőlük, ezért három darabot kell vásárolnod. A többi cucc megegyezik a sima nullmodem kábelhez kellőekkel. A megépítése többféleképpen történhet: Mehet mind az egyik oldalra, vagy ketté lehet osztani - de akkor négy IC kell, vagy a kábel közepére egy dobozba is applikálható. (Nyákrajzot nem közlök, nem egy bonyolult ware...azért a tápról, meg a földről se felejtkezz el.)

Parnet kábel

Egyes felhasználói és játékprogramok ezen keresztül kommunikálnak két gép között. Két DB25 apa csatlakozó, tokok, + egy pár méter 12 eres kábel kell hozzá. Ha túl hosszú kábelt akarsz használni, ugyanúgy érdemes pufferelni, mint az előzőt...

&tsa of GloseR

A sorozat tartalma:

I. táblázat; a csatlakozók kiosztas

tű	soros				parhuzamos	
	Amiga	RS232	Hayes	funkció	név	funkció
1	GND	GND	GND	vas föld	_STR	strobe
2	TXD	TXD	TXD	transmit data	D0	adatbit 0
3	RXD	RXD	RXD	receive data	D1	adatbit 1
4	RTS	RTS	-	request to send	D2	adatbit 2
5	CTS	CTS	CTS	clear to send	D3	adatbit 3
6	DSR	DSR	DSR	data set ready	D4	adatbit 4
7	GND	GND	GND	jelföld	D5	adatbit 5
8	CD	CD	CD	carrier detect	D6	adatbit 6
9	+12V	-	-	+12 Volt DC (20 mA max)	D7	adatbit 7
10	-12V	-	-	-12 Volt DC (20 mA max)	_ACK	acknowledge
11	AUDO	-	-	Amiga hangkimenet (bal)	BUSY	busy
12	-	S.SD	SI	speed indicate	POUT	paper out
13	-	S.CTS	-		SEL	select
14	-	S.TXD	-		+5V	+5V DC (10 mA max)
15	-	TXC	-		-	
16	-	S.RXD	-		_RES	reset
17	-	RXC	-		GND	jelföld
18	AUDI	-	-	Amiga hangkimenet (jobb)	GND	jelföld
19	-	S.RTS	-		GND	jelföld
20	DTR	DTR	DTR	data terminal ready	GND	jelföld
21	-	SQD	-		GND	jelföld
22	RI	RI	RI	ring indicator	GND	jelföld
23	-	SS	-		GND	jelföld
24	-	TXC1	-		GND	jelföld
25	-	-	-		GND	jelföld

* a vas földet ne kösd össze a jelfölddel

Nem azért, mert ehhez is értek - természetesen nem -, de ez már nagyon hiányzott mindenkinek. Nekem is jól esne, ha olvashatnék magyarul az ARexxről. Na szóval! Semmi referencia kézikönyv, meg ilyesmi. Lesz egy kis bevezető, aztán keresek valami jó kis rutinokat, szkriptecskéket, esetleg szituációkat és megpróbálom megmagyarázni, mi miért, hogyan, mivel működik... már amennyiben én is megértem.

A király

A WB-vel - v2.x óta - együtt jön egy érdekes ware, az ARexx. Az AREXX nem más, mint egy programnyelv, amellyel az értő néha egészen érdekes problémákat is könnyűszerrel megoldhat. Az AmigaOS önmagában is egy csodálatos és rugalmas dolog, de két opciójával tűnik ki a többi oprendszer közül. Az egyik az egyszerű és mégis nagyszerű lokalizációs lehetőség, a másik a sokoldalúan használható belső programnyelve, az ARexx.

Eredetileg volt a REXX, amelyet több platformon és több operációs rendszeren használnak (pl. OS/2, MS-DOS, windóz, Unix és - of course - AmigaOS) és ennek egy jól sikerült implementációja az AmigaREXX, azaz az ARexx. A REXX azonban sehol sem futott be ekkora karriert. A többi gépen jó, ha tudnak arról a felhasználók, hogy igen, van ilyen. Az Amigán azonban szinte nincs is olyan, aki ne használt volna - akár tudomása nélkül - esetleg egy nyúlfarknyi kis makrót és/vagy szkriptet.

Mire használhatod?

Szinte minden feladatot megoldhatsz vele, ha megpróbálod elfogadni a korlátait.

1. Egy - az ARexxet támogató - programot vezérelhetsz, távirányíthatsz vele.

2. Létrehozhatsz vele két vagy több program közötti összeköttetést, amelyben egy köztes felületként használva a programok kommunikálhatnak egymással, adatokat adhatnak át, az egyik program a másik különböző funkcióit elérve távirányíthatja azt stb.

3. ARexx támogatású programból felhasználhatod bármely CLI paraméterezésű program indítására, funkciói irányítására. Jó példa erre a különböző DOpus változatok archívumkezelő szkriptje, amellyel az Lha és/vagy Lzx archivumokkal bármit megcsinalhatsz, amit CLI-bol is.

4. Önmagában is alkalmas különböző feladatok elvégzésére, oprendszer funkciók elérésére, meg ilyesmi. Némely időt rabló és ismétlődő feladat elvégzésére is könnyebben felhasználható, mintha beizzítanál egy C, vagy Ass fejlesztői környezetet..

5. Szinte minden programnyelv Amigás megvalósításában megtalálhatók az ARexx használatot a programod beépítésébe megkönnyítő funkciókat. Így végtelenül egyszerűen(?) létrehozhatod programod ARexx portját és az azt kezelő részt.

Mi kell hozzá?

Az ARexxet támogató programoknak van egy ugynevezett ARexx portja, amely egy speciális kétirányú kommunikációs port és szokás vendéglátó portnak is hívni. Egy program ARexx portjának neve, száma és az irányításához felhasználható parancsok teljes mértékben a program készítőjétől függenek és a program kézikönyvében ezekről részletesen lehet tájékozódni.

Az ARexx egy ún. értelmezős típusu programnyelv, amelynél egy értelmező program sorról-sorra, parancsról-parancsra értelmezi és megpróbálja végrehajtani a szkriptben leírt parancsokat. Tehát egy pár dolog nélkülözhetetlen a szkriptek és makrók végrehajtásához. Ezek, ha rendesen installáltad például a WB 3.x-et, akkor alapból a helyükön vannak, ha mégsem, akkor:

libs:rexxsyslib.library, rexxsupport.library, mathieeedoubbas.library

sys:system/rexxmast

sys:rexxc/loadlib, waitforport, rxlib, rx

Ez tényleg csak a minimum, ezenkívül a c:, rexx: és rexxc könyvtárakba pár segédprogramot, valamint a Libs:-be néhány ARexx specifikus libraryt fel lehet másolni.

RexxMast

Ez az ARexx rezidens része. Ennek mindenképpen futnia kell, mielőtt az ARexxet Te, vagy egy program használni szeretné. Tedd be az ikonját a WBStartUp-ba, vagy az User-Startupba - valahová az elejére - a 'Run <>NIL: RexxMast', vagy a 'RexxMast >NIL:' sort. Nem kötelező Run-nal indítani, mert intelligens programként leválasztja magát az indító processről. (vigyázz a szóközökre és a gépelési hibákra, mert nem fog működni!)

Ha nem kívánod minden rendszerindításkor elindítani, az ikonjára kettős kattintással, vagy Shellből a fenti sorok beírásával bármikor elindíthatod.

RXC

Az ARexx rezidens részének bezárására szolgál. Egy már futó szkript értelmezését nem állítja meg, megvárja, míg befejeződik a végrehajtás.

RX <szkript> [<argumentumok>]

Egy ARexx szkript önálló futtatása az AmigaDOS parancssoros felületéről, a CLI-ről, vagy a Shell-ről. Ha a RexxMast még nem fut, akkor azt elindítja. Van itt még pár érdekes megkötés:

Egy az RX-nek átadott szkript neve bármi lehet, amit az AmigaDOS állománynevekkel kapcsolatos limitációi megengednek. Ha nem adsz meg útvonalat, akkor a szkriptet az aktuális könyvtárban, aztán - ha ott nem találja - a REXX: könyvtárban keresi. Ha a szkript nem a REXX: könyvtárban van, akkor hozzá kell tenned a .rexx kiterjesztést a nevéhez (szerintem eredetileg is úgy illik kimenteni). Makróknál nincs ilyen megkötés a kiterjesztésre, de illik olyat választani, amely jelzi az aplikációt, például PPaint-nél .pprx, meg ilyesmi. A kiterjesztés az 1. táblázatban felsoroltak szerint befolyásolja, hogy hol keresi az RX a szkriptet

HI

Megállítja minden végrehajtas alatt lévő szkript értelmezését. Ha a szkript éppen valamilyen IO műveletet (pull, waitpkt() és hasonló függvények, parancsok és utasítások) végzett, azt azért még megvárja.

RXLIB [<library> <prioritás> [offszet, verzió]]

Hasonló a funkciója, mint az ARexx addlib() függvényének. A <library> kis/nagybetű érzékeny, erre figyelj oda. A <prioritás> egy szám -100 és +100 között és azt jelenti, hogy a library listában hol helyezkedjen el (jó az nullának). Az <offszet>-et csak függvénykönyvtáraknál használd és a library készítője rendszerint megadja a 'fejlesztői dokumentációban'. A verzióval adhatod meg, a használható minimál változatszámot. Ha nullát adsz meg, nem foglalkozik vele. Önmagában használva kiírja a memóriában lévő ARexx-szel kapcsolatos librarykat és hosztokat.

Például:

RXLIB rexxreqtools.library 0 -30 37

RXLIB QuickSortPort

RXSET [<név> [[=] <érték>]]

Hasonlóan működik, mint az ARexx setclip() függvénye. Egy teljeskörű változót állíthatsz be, vagy adhatod meg az értékét. Önmagában használva kilistázza a teljeskörű változók listáját (a 65. karakternél levágja). A <név> kis/nagybetű érzékeny és ez a változó neve. Az <érték> szintén case-sensitive.

TCO

Elindítja a nyomkövető konzolt. Ez egy szabványos konzol kimeneti ablak, amely méretezhető, mozgatható és az aktív ARexx szkript közvetlenül írkálhat bele, a trace utasítással, trace() funkcióval, vagy a TS és a TE programok segítségével. Vigyázz, mert ha közben valami elindít egy szkriptet, az is írkálhat bele.

próbáld ki:

:> TCO

:> TS

ezután nyiss meg a DOpusszal egy Lzx, vagy Lha archívumot. A szkript rögtön teleírja a konzolablakot különböző információkkal

TCC

Bezárja a TCO-val nyitott konzolt.

TS, TE

Kívülről is elindíthatod a nyomkövetést az elsővel, a másodikkal pedig leállíthatod. A konzol marad, csak nem ír ki semmit.

WaitForPort <port>

Vár kb. 10 másodpercet, ennyi idő rendszerint elég egy port megnyitásához. Ha ezután sem találja, akkor küld egy ötöst visszatérési értékként. A <port> itt is kis/nagybetű érzékeny, tehát a DOpus portját például DOPUS.x-ként kell megadnod, ahol x azt jelenti, hogy hányadik portját akarod megnyitni. Igen, többek között a DOpusnak is több portja van, a párhuzamos műveletvégzés elősegítésére.

Az alábbi szkriptrészlet jó példa erre:

```
/**/
   ...
   do 5 while ~show('P', 'VLT')
       'waitforport VLT'
   end
   ...
```

Amúgy egy 'do while' ciklussal kényszerítjük, hogy maximum 5-ször 10 mp-et várjon a VLT nevű terminálprogramra (+ a töltési idő). A show() függvénnyel vizsgáljuk, hogy él-e már a megadott port.

Nem szerves része az ARexxnek, de igen használható az alábbi két tool:

WShell

Ez egy kereskedelmi program (valaki elküldhetné nekem). Shell pótló, amely megkönnyíti az ARexx szkriptek indítását.

ExecIO

A változók kezelését és listázását könnyítő segédprogram.

Makrók vagy szkriptek?

Egy ARexx szkriptet kétféleképpen nevezhetünk: szkript és makró. A kettő közötti különbség, hogy makrónak azokat a szkripteket nevezzük, amelyek egy ún. vendéglátó programból indíthatóan valamilyen egyszerű feladatot végeznek el a programon belül, vagy egy másik programot valamilyen feladat elvégzésére késztetnek.

Hogyan használhatod?

Egy ARexx szkript egy pure ASCII szövegállomány (elkészíthető bármilyen szövegszerkesztővel, amely mentéskor nem ír az állományba szövegformázó és hasonló karaktereket), amelyben szigorú szintaktikai szabályok szerint kell megírnod a forrást.

A nyelv eléggé bonyolult, de mégis csak pár szintaktikai elemből áll:

Megjegyzések

Bármilyen karaktert tartalmazhatnak, több sorban is lehetnek, de '/*' karakterekkel kell kezdődniük és '*/' karakterekkel végződniük. A szkript első sorának mindig megjegyzésnek kell lennie, mégha az egy üres megjegyzés is: '/**/'

Szimbólumok

Olyan karaktersorozatok, amelyek számokból, kis és nagybetűkből állnak, illetve '.', '_', '!', '$', '@' és '#' karaktereket tartalmazhatnak (a REXX sztenderd első kiadásában nincs szó a '$', '@' és '#' karakterekről, de a második már engedélyezi). A szimbólumokban lévő kisbetűket az értelmező - az előfeldolgozás során - nagybetűssé alakítja, ezért ne használj ékezetes karaktereket. Minden szimbólumnak van értéke. A fix szimbólum értéke önmaga (mint egy állandó). A többi szimbólum az értékét a szkript futása alatt veheti fel, közvetlenül, vagy közvetve (hasonlo a valtozókhoz). Nincs külön értékadó utasítás, egyszerűen egyenlővé teszed egy értékkel. Amíg egy változónak nem adsz értéket, addig az önmaga, szimbólumként meghatározatlan. Nincsenek valtozótípusok. Egy szimbólum az értékadástól függő típust vehet fel. Ezt bármikor megváltoztathatod, sőt, ha nincs rá szükséged, az értékét el is dobhatod, újra meghatározatlanná téve a szimbolumot.

A szimbólumok típusuk szerint - ketten lehetnek

Fix: rendszerint számok, de ide tartozik minden szimbólum, amelyik számmal, vagy ponttal ('.') kezdődik.

Változó: betűvel, vagy a fentebb felsorolt öt különleges karakterrel kezdődhetnek, de - az első karakteren kívül - tartalmazhatnak számo(ka)t vagy ponto(ka)t.

Utasítások

ARexx utasítások, azok kulcsszavai, valamint paraméterei.

Függvények

ARexx belső és külső függvények, azok kulcsszavai és paraméterei.

Parancsok

Egy - az ARexxen keresztül vezérelt - program számára kiadott utasítások.

Speciális karakterek

: (kettőspont)

Címkeazonosító, címkék után állhat és nem lehet köztük szóköz.

; (pontosvessző)

Elválasztójel azonos sorban álló programelemek elkülönítésére (mint például a basicnél a kettőspont).

, (vessző)

Összekapcsolójel, ha az összetartozó programelemeket külön sorba kívánod írni. De ezt használja paraméterek elválasztására is.

() (szimpla zárójel)

Kifejezésekben a kiértékelési sorrend megváltoztatására szolgál. Függvényeknél az argumentumlistát fogja közre.

Az értelmező által feldolgozható műveleti jelek a 2. táblázatban láthatók.

A füzérek után közvetlenül két kapcsolót is megadhatsz, ezek az értelmező számára meghatározzák, hogy a füzért milyen számrendszerbeli formátumban kezelje.

'füzér'x: a füzért hexadecimális számként értelmezi.

'füzér'b: a füzért bináris számként értelmezi.

Ha egy füzérben idézőjelet, vagy aposztrófot akarsz füzérben használni, azt a következőképpen teheted:

say 'Nem találom a "dh0:akarmi" könyvtárat'

eredmény: Nem találom a "dh0:akarmi" könyvtárat

say 'nem''tom, hol lehet'

eredmény: nem'tom, hol lehet

Paragrafusok

Az egymással összetartozó programelemek csoportjai paragrafusokat alkotnak. Egy paragrafus nem szükségszerűen egy programsort jelöl, és egy programsorban lehet több paragrafus is. A paragrafusok felosztása a következő.

Üres

Egy olyan paragrafus, amelyben csak megjegyzés(ek) és/vagy szóköz(ök) vannak. Szóval csak a végrehajtás szempontjából üres.

címke

A paragrafus egy szimbólumból áll, melynek a végén kettőspont van.

értékadás

A paragrafusban egy értéket hozzárendelsz egy szimbólumhoz.

utasítás

A paragrafus egy ARexx utasítást ill.

1. tábla

akt.könyvtár	parancs	itt es ezen a neven keresi
Work:>	rx szkript	1. Work:szkript 2. Work:szkript.rexx 3. rexx:szkript 4. rexx:szkript.rexx
Work:>	rx scp/szkript	1. Work:scp/szkript 2. Work:scp/szkript.rexx
Work:scp>	rx szkript.rexx	1. Work:scp/szkript.rexx 2. rexx:szkript.rexx
Work:>	rx szkript.oxt	1. Work:szkript.oxt 2. rexx:szkript.oxt

```
2. tábla: a mûveleti jelek
Aritmetikai operátorok:
jel pri mûvelet                jel pri mûvelet
-------------------------------------------
+   8   elõjel                 -   8   negatív elõjel
**  7   hatványozás            *   6   szorzás
/   6   osztás                 %   6   egész osztás
//  6   osztás maradéka        +   5   osszeadás
-   5   kivonás

Logikai operátorok:

jel pri mûvelet                jel pri mûvelet
-------------------------------------------
~   8   NEM (invertálás)       &   2   ES
|   1   VAGY                   ^   1   KIZÁRÓ VAGY
&&  1   KIZÁRÓ VAGY

A boolean muveletek eredménye csak a 0 (hamis) és az 1 (igaz) érték
lehet.

Összehasonlító operátorok:

jel pri mûvelet                jel pri mûvelet
-------------------------------------------
=   3   egyenlõ                ~=  3   kulonbozõ
>   3   nagyobb mint ...       >=  3   nagyobb vagy egyenlõ
~<  3   nagyobb vagy egyenlõ   <   3   kisebb mint ...
<=  3   kisebb vagy egyenlõ    ~>  3   kisebb vagy egyenlõ

Az eddigi operátorok mind fuzér, mind aritmetikai mûveletekben
felhasználhatók. A kovetkezõkben a csak fuzér mûveletekben
használható operátorok szerepelnek:
==  3   pontosan egyenlõ       ~== 3   pontosan kulonbozõ
|| két fuzért szókoz nélkul fûz össze.
```

függvényt és az azt követő argumentumo(ka)t tartalmazza.

parancs

A paragrafusban a vezérelt programnak szóló utasítások vannak

Példaforrás

Befejezésül nézzünk egy röpke példát, amely bemutatja egy sima igen/nem kérdező lekérdezését:

```
/* boolreq példa*/
call addlib('rexxreqtools.library', 0, -30, 0)
call rtezrequest('igen, vagy nem?', 'igen|nem', 'boolean kérdezõ')
  if rtresult = 1 then
    say '0a'x||'a válasz igen'||'0a'x
  else
    say '0a'x||'a válasz nem'||'0a'x
```

(ez azért már nem a szokásos kötelezően első programunk, a 'hello világ' és azért ezzel kezdtem, mert valaki pont ez után érdeklődött a múltkor a MAF listán... még lehetne különböző ellenőrzésekkel, miegymással csicsázni, de a célnak így is megfelel.)

call <függvény> [<kifejezés>] [[,] <kifejezés1>] [[,]...

Sima függvény-, vagy szubrutinhívás. A függvénynek argumentumo(ka)t is átadhatsz. A függvény eredményét a result változóban adhat vissza. Esetünkben egy rexxreqtools.library függvényt hívtunk, ezért kérdeztem az rtresult változót le.

boolean = addlib(<név.library>, <prioritás>, [<offszet>,] [<verzió>])

Ezt már az rxlib-nél megbeszéltük... A verziószámnál nullát adtam, mert nem volt érdekes. Az eltolás (offszet) pedig tényleg annyi. Külső függvénykönyvtárak használatakor kötelező a használata. A librarynak a Libs:-ben kéne lennie, vagy adhatod meg az útvonalát is.

rtezrequest('kérdés', 'pozitív_gomb|negatív_gomb', 'tétel_szöveg')

Ez egy függvény a rexxreqtools.library függvénykönyvtárból és három argumentumot vár:

kérdés: ez a szöveg lesz a kérdező testében, középre igazítva.

pozitív_gomb|negatív_gomb: a gombok felirata. Több gombot is rakhatsz, de egymástól '|' karakterrel kell elválasztani őket. A jobb szélső gomb nullát ad vissza, a bal szélső egyet, a többi balról egyesével emelkedő számokat (1|2|3|...|0).

tétel_szöveg: a kérdező tételsorában lévő felirat.

if <feltétel> then <kifejezés1> else <kifejezés2>

Csak a helyhiány miatt írtam egy sorba, a helyes alak a példaforrásban lévő. Amúgy röviden azt csinálja, hogy ha a feltétel kiértékelése IGAZ, akkor a kifejezés1-et hajtja végre, egyébként a kifejezés2-t.

say [<kifejezés>]

Szöveg kiíratása a szabványos kimenetre. A kifejezést a kiírás előtt kiértékeli, ha elhagyod, csak szimplán sort emel. Csak a bemutatás kedvéért használtam a kiírt szöveg előtti és utáni soremelésnek e talán kissé furcsa formáját. A '0a'x azt jelenti, hogy a 0a füzért hexaszámként kell kiértékelni, a || (kettős '|') meg azt, hogy az előtte és utána lévő füzéreket szóköz nélkül fűzze össze. Ezzel a módszerrel elég könnyen lehet egy füzérbe vezérlőkaraktereket beilleszteni.

Talán mára elég is lesz ennyi. Nem tudom, mi lesz a következő részben, majd szétnézek a doksijaim között.

Megjegyzés:

Az ARexxnél - számomra legalábbis - nem a szkriptek megtervezése és megírása okoz gondot, hanem a hibáim, elgépeléseim kijavítása, ugyanis a nyomkövetésen kívül semmilyen használható debuggert nem találtam hozzá. Ha esetleg valaki tudna ilyenről, az szóljon már nekem. Ez nagyon megkönnyítené a példaforrások készítését és a helyes működésük ellenőrzését...

Előnyök: az egész cikk ezekről szól

Hátrányok: nincs egy jó kis komplett fejlesztoi környezet.

N2

REXX: Egy IBM mérnök - Mike Cowlishaw - által konstruált nyelv, amelyet a 80-as évek elején CMS operációs környezetű mainframe-eken használtak. Mr. Cowlishaw 1985-ben jelentette meg a REXX nyelv sztenderdjét: The REXX Programming Language, A Practical Approach to Programming címmel.

Ha erőteljesebben kívánsz foglalkozni az ARexx-szel, akkor - mivel nem nagyon tudok a Guruban lévő sorozaton kívül magyarról - a következő irodalmat ajánlom, illetve hallottam, hogy ezek szerezhetők be:

ARexx User's Reference Manual, William S. Hawes

Wishful Tinking Development, 1987.

(ez a cég a tulajdonosa az ARexx névnek is)

The REXX Language, M.F. Cowlishaw

Prentice -Hall, 1985

második, javított kiadás 1990

Using ARexx on the Amiga

Chris Zamara és Nick Sullivan

Abacus, 1992

The ARexx HandBook

Gabriel Goldberg és Philip H. Smith III

McGraw-Hill, 1992

Majd szólok az általam mélyen tisztelt és nagyrabecsült főszerkesztő úrnak, hogy tegye fel valamelyik CD-re az ARexxGuide szabadon terjeszthető változatát és évekkel ezelőtti gyengécske próbálkozásomat amelyben az ARexxről értekeztem.

Végre! Sőt, valahára! Végre egy csikk, amire megmozdult a T. nagyérdemű. A szokásosnál (0) sokkal több visszajelzést kaptam az előző számban közölt ImageFX cikkemre. Többen örültek, hogy nem nulláról kezdtem, de sajnos még többen arra kértek, hogy vegyek vissza az iramból, és kezdjem az alapoknál. Salamoni döntést hoztam: ezentúl a tippek után elkezdünk erősen alapozni. A cikkek tehát két, jól elkülönülő részből állnak majd: az első felük mindig a tapasztaltabb, míg a második felük az abszolút kezdő olvasók számára lesz hasznosabb. Esetleg fordítva. És viszont.

ImageFX sorozat vol. II.

Ragyogó szöveg

Feladatunk egy olyan szöveg létrehozása, ahol a szöveg belül fekete, kívül fehér, és a körvonalon túl szépen beolvad a háttérbe.

Tölts be egy képet. Ezután a Buffer/New menüponttal hozz létre egy üres képet is. Ezt a Buffer/Fill utasítással töltsd ki fehérrel (vagy a festékesbödönnel az eszközök között). Hívd be a szövegkészítő modult (ABC ikon), készítsd el a szöveget feketével. Ehhez még a szövegmodul meghívása előtt rá kell kattintanod a palettán a fekete színre.

Most tedd le a szöveget a fehér képre. Most kattints duplán valamelyik rajzeszközre mondjuk a négyzetre. Előjön a Drawing options menü (tudom, már a múltkor is mondtam). Itt az Egde-nél kérj Feather Out-ot mondjuk 8-10-es értékkel (kísérletezz!). Most jöhet a varázsolló! Két kattintás az ollóra, majd vágd ki a szöveget. Mint látod, vastag keretet kapott a szöveg. Menj most át a képre, majd tedd le a kívánt helyre a szöveget. Voalá, ahogy a hallás alapján franciául tanuló professzor írta...

Bolonyítás

Bolonyítsuk egy kicsit a feladatot!

Készítsünk olyan feliratot, ahol a betűk teste fekete, majd átmegy kékbe, a széleken pedig fehérbe.

Készíts egy fekete képet (Buffer/New). Írd rá a szoveget fehérrel. A Convolve/Blur-ral mosd el a felirat széleit. Az ImageFX van olyan okos, hogy ha többször ráereszted az elmosást, egyre jobban szétmaszatolja a képet, ellentétben például a Brilliance hasonló funkciójával. A Brilliance ha észreveszi, hogy a kontúrok már elmosottak, egyszerűen úgy hagyja a képet és kesz. Mosd tehat el a képet amennyire csak akarod.

Most kattints a Palette kapcsolóra. Jobbra látsz egy számot, valószínűleg 32-est. (Lehet, hogy mást, a szám 32-256-ig terjedhet.) Állíts ott be 256-ot. A paletta legelső színét módosítsd feketére. A másodikat fehérre (valószínűleg úgyis olyan). A középső színt (tehát kb. a 128-ikat) állítsd kékre, a legutolsót feketére. Most kattints a kékre, aztán a Spread kapcsolóra, végül a második, azaz fehér színre. Ezzel létrehoztál egy színátmenetet fehérből a kékbe kb. 127 színen át. Ismételd ezt meg a kék és az utolsó fekete között is. Ha jól csináltad, akkor egy olyan palettád van, aminek a legelső színe fekete, a második fehér, ami lassan átmegy kékbe, majd a kék feketébe.

Most gyere vissza a toolbox-ba. Color/False Color menüpont. Előugrik egy kérdező, ahol a Standard (szokásos paletta), Draw Palette (a most elkészített paletta) és a Mégsem nevű paletta közül választhatsz. Ha már ennyit szenvedtél a palettával, talán azt kellene alkalmazni a képre, hm? (Ugye nem felejtetted el, hogy a képre akkor hat az effekt, ha a bal oldali kapcsolón **Full** áll, nem pedig **Brush**?) Válaszd tehát Draw Palette kapcsolót - és lám, a felirat épp olyan lett, amilyennek szeretnénk. Ezután persze a kivágásra ráeresztheted egy Feather In/Out effektet, sőt, akar keverheted is: vágd ki Magic Scissorral Feather Outnál, de Feather Innel tedd le.

A három szín (fehér, kék, fekete) tetszőlegesen lecserélhető, vagyis végtelen számú variációt állíthatsz elő e trükk segítségével.

Most lássunk egy másik megoldást ugyanerre a feladatra.

Töltsd be a képet, amire írni szeretnél. Hozz létre egy fekete képet, ugyanekkora méretben. (A betöltött kép méretét az ablak tetején látod.) Írd rá a szöveget fehérrel. Tedd le a fekete képen oda, ahová a végső képen is kerülni fog. Most az Alpha kapcsolóra kattintva válaszd ki a Copy to Alpha parancsot. Látszólag nem történik semmi, de mi tudjuk, hogy a gép szép csendben létrehozott egy maszkot a képhez, ami majd a további műveletekhez szükséges. Most duplakatt a festekesbödönre, a Drawing options menüben pedig jöhetnek a kovetkező beállítások:

Mode: Normal

Style: TraceThrough

Blend: 100

Alpha: Off

Edge: FeatherOut

Radius: 7

Type: Solid

Flood: 128

A Style-nál lévő Tracethrough-t még nem tárgyaltuk, de azt hiszem, a legegyszerűbb, ha a gyakorlatban látod, mit is tesz a MÁSIK képpel ez a rajzmód.

Tölts ki minden egyes betűt a külső színnel. A FeatherOut-nak hála a háttérben eltűnő betűket kapsz eredményül - a végső képen (a Tracethrough miatt). Ezután a FeatherOut radius-át csökkentsd le 3-ra, és ismételd meg a kitöltögetést a belső színnel. Ismét csak a végső képen látod a változást (ahhoz, hogy tényleg megjelenjen a másik képen az eredmény, frissítésre kell bírnod az ImageFX-et a gyári kézikönyvben leírtak szerint, vagy úgy, hogy egy kicsit odebbhúzod az ablak keretet (megnyújtod vagy kicsinyíted), vagy ha az ablak kisebb, mint a kép, akkor elég picit gördíteni a képen, attól ugyanis a program az egészet újrarajzolja).

Még nem végeztünk, most következik a Drawing Options ablak újabb módosítása. Ezúttal az Aplha: kapcsolót kell Use as Frisket állásba tenni. Ezután rajzolj egy például fekete téglalapot az egész szövegre. Mint látod, a felirat a kész képen fekete lesz, amely átmegy belső színbe, majd pedig a külsőbe. Ha a ragyogások belelógnak a szomszéd betűbe, írj ritkábban, használj kisebb értékeket, vagy először rendereld le a páros, majd később a páratlan betűket (ehhez csak annyi plusz munka szükséges, hogy felírod a szöveg koordinátáit). A két, betűket tartalmazó képet aztán a Composite utasítással összefűzöd a következő paraméterekkel:

Operation: Maximum

Blend: 100

Alpha: Off

Ezt a műveletet layerek között is elvégezheted (három layer kell hozzá).

Amikor már nincs szükséged egy ecsetre

Mikor egy ecsetet kivágsz/betöltesz, majd leteszed, és dolgoznál tovább, eléggé idegesítő, hogy nem kapod vissza az ecset felvétele előtt használt rajzeszközt (ami leggyakrabban egy 1 pixeles pont). Ha egérrel akarod megoldani a problémát, előbb rá kell kattintanod a bal felső, pöttyöt ábrázoló kapcsolóra, mire előjön a Pen Settings menü. Itt valamin módosítanod kell - vagy a méreten, vagy az alakján. Módosítás utan ugyanis az ecsetet a program félreteszi, és máris rajzolhatsz, mint régen. Hacsak. Hacsak nem használod a billentyűzetet. Ha ugyanis megnyomod a . (pont) billentyűt, az IMFX azonnal visszavált ecsetről a rajzeszközre.

Ugyanezzel a billentyűvel szüntetheted meg például a kijelölt területet (region-t) is (a kijelölt területre hatnak csak a rajzeszközök és az effektek).

Szöveg a 4.0-ás változatban

Sajnos elég bugos volt az új szövegmodul, de a 4.1-es patch ezt nagyszerűen kijavította. Akinek nincs meg az AV CD melléklete, az se keseredjen el: nyugodtan másold az új modulra a régi, 3-as verzió text modulját - működni fog. Ha esetleg egy layerre teszed le a szöveget, de az nem jelenik meg, akkor próbáld az „r" billentyűvel újrarajzoltatni a képet. Persze itt is lehet trükközni, például egy swap kiadásával.

Gyors betűkészlet-lista

Amikor feliratot akarsz készíteni, első alkalommal sokáig szöszmötöl a gép, mivel akkor kanalazza össze a rendelkezésre álló típusokat a FONTS: könyvtárban. Két-háromszáz típus esetén ez az idő hosszú másodpercekre nyúlhat. Megoldás: szedd le az Aminetről Matt Hey FastFontList programját, ami betárazza a fontlistát és minden programnak átadja egy pillanat alatt, amely meghívja az AvailFonts funkciót. A program jó másfél kiloByte memóriát igényel, ami még C=64-en sem kritikus, hehe...

Grafikus tábla

Külső segítségre lesz szükséged. Ha eleve amigás boltban vetted a táblát, akkor a GTDriver című programmal használhatod. Ha mondjuk pc-s boltban vásároltad (miután biztosított az eladó arról, hogy nem fog menni Amigán) mondjuk a Wacom Art Z II 12x12-es táblát, akkor nincs más dolgod, mint letölteni az Aminetről a Wacom_150.lha programot (a hard/driver könyvtárban van).

Néhány újabb szó a jpeg formátumról

Nem lehet eleget beszélni róla, hiszen szinte mindenütt jpeggel dolgoznak (most felejtsd el a láma pécést, aki következetesen TIFF formátumban ment, mert az foglalja a legtöbb helyet, és neki az a professzionális, ami nagy).

Először is tisztázni kell a tömörítés mértékét. Nevével ellentétben minél kisebb a „tömörítés", annál kisebb lesz az állomány mérete is! Magyarul a 90%-os tömörítés alig csökkenti a méretet, a 40%-os viszont akár a huszadrészére is összenyomhatja. Ha tehát 95%-os jpeget kérsz, ezzel nem azt éred el, hogy a képinformációk 95%-a megmarad. Már csak azért sem, mert többféle szabványt használnak a számok meghatározásakor. A mostani Apple szoftverek jpeg skálájánál például az 50-es érték az IJG skála 80-as értékének felel meg. Régebben az Apple programok egy 1-4-ig terjedő skálát alkalmaztak, mások nemes egyszerűséggel „pocsék", „közepes", „kiváló" értékeket engednek beállítani stb. Tehát még egyszer: ezek a számok nem exakt arányokat mutatnak, hanem sokkal inkább tájékoztató jellegűek. Ha két, byte-ra azonos méretű képet mentesz ki 85%-os jpeg képként, valószínűleg eltérő méretű képeket kapsz majd. A jpeg csakis állóképekre alkalmazható, ellentétben például az mpeggel, amivel gyakran összekeverik. A Motion Jpeg is állóképek sorozata, ahol a képek között nincs semmiféle kapcsolat.

Mikor NE használj jpeg formátumot:

- scannelt szövegek mentésekor
- vonalas grafikákhoz
- egyszerű rajzfilm képkockáihoz

Ezeket ugyanis a veszteség nélkül tömörítő algoritmusok is jól be tudják csomagolni, míg a jpeg elmaszatolja, életlenné teheti őket.

A jpeg tömörítés az emberi szem korlátait használja ki, magyarul azt hagyja el a képekről, amit mi, emberek nem veszünk észre. Ha viszont képeidet géppel szeretnéd a későbbiekben feldolgozni (például szövegfelismerő szoftverrel, vagy mondjuk ha folyamatábrakat küldesz a Terminatornak - aki egyébként egy pesti villamos-megálló falára festett jelmondat szerint értünk halt meg), akkor ne használd!

Mégis, mekkora tömörítést használjunk? A legegyszerűbb válasz erre az, hogy némi gyakorlat után úgyis tudod majd, mikor milyen tömörítésre van szükség. Kezdők nyugodtan használhatják az egyik nagyszerű arexx makrót, amit az IMFX csomagban találunk. Az Arexx kapcsolóra kattintva előjön egy kérdező, ahol megadhatod, a rengeteg makró közül melyiket kívánod lefuttatni. Kezdjük mondjuk a legelsővel, az AnalizeJPEG.ifx-szel. Ez a makró szépen végigvizsgálja a képet mindenféle tömörítési szám mellett, majd rajzol egy grafikont, ahol meglátod, milyen arány mekkora állománymérettel jár.

Érdemes néhány tanulságot levonni a grafikonból - már csak azért is, mert a legtöbb fotónál (arról van szó ugyanis) hasonló értékeket tapasztalunk. Látható, hogy két komoly törés van a kép méretét jelző görbén (az vágtat az egekig 90% körül). Az egyik törés 85%-nál van (erről már beszéltem régebben), másik 65%-nál. Magyarul jobban jársz, ha 80 helyett 85%-os tömörítést kérsz (hiszen alig nő a file mérete, a minőség viszont javul), de nem érdemes 70%-ost kérni, mert aránytalanul nagy méretnövekedéssel jár a 65%-hoz képest.

A mai merevlemezek kapacitását ismerve talán feleslegesnek tűnhet ez a pepecselés, de egy honlap szerkesztésénél már komoly tényező lehet akár pár tucat kB megtakarítása is képenként. Web grafikáknál teljesen elfogadott akár az 50%-os jpegek alkalmazása is.

Egyes képenkél megdöbbentően jó eredményt érhetsz el igen apróra zsugorított jpeg mellett is. Ezek általában részletgazdag fotók, vagy olyanok, ahol egy színből rengeteg árnyalat van (például tenger, kék ég stb).

Éles kontúrok, sarkok elmosását szünteti meg a chroma downsampling kikapcsolásával (sajnos ilyen még nincs az IMFX-ben). Ilyenkor jobb, ha az IMFX-ben kimented 100%-osan a képet, majd pl. a cjpeg programmal nyomod le a méretét (-sample 1x1 paramétert adj neki, az kikapcsolja). A Photoshop például magasabb tömörítési érték megadásakor automatikusan kikapcsolja a downsampling-et (ez kikockázná a képet, magyarul azonos négyzeteket keres a képen, melyeket aztán egymással helyettesíthet. Ha nem talál, csinál magának úgy, hogy egyes képpontokat többé-kevésbé hozzáidomít a szomszéd pontokhoz). A cjpeg használata nem is olyan kényelmetlen, tekintettel arra, hogy a tömörítést úgyis csak teljesen elkészült, későbbi módosítani nem kívánt képen szabad alkalmazni.

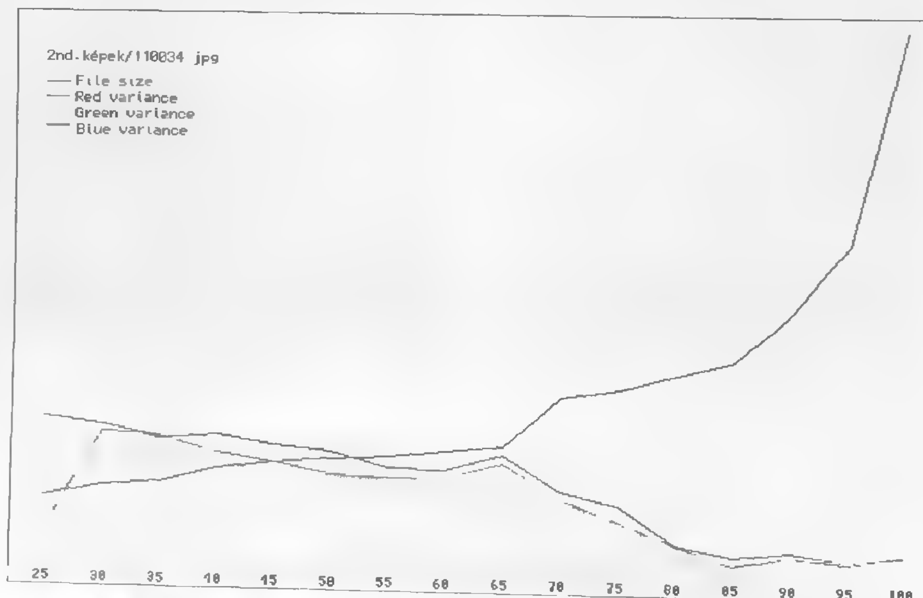
Persze már nyakunkon az új jpeg 2000-es szabvány, amely egyre misztikusabb nevű görbék segítségével ijesztő tömörítésre lesz képes, állítólag a mai 50%-os minőség mellett az eredeti képet kb. a 200-ad részére csökkenti (igen, egy 1MB-os képből 5kB-osat csinál).

Két mondat a file-ok számozásáról

Képsorozatok beolvasásához, kimentéséhez meg kell magyarázni a gépnek, milyen sorrendben kívánod betölteni/kimenteni őket.

Ha száz képről van szó, írd be:

állomány.%%



Ilyenkor a végeredmény a következő sorozat lesz: állomány.01, állomány.02 ... állomány.99. Ha ezt írod:

állomány.%,

akkor ilyen neveket kapsz: állomány.1, állomány.2, ... állomány.99.

Loopoló láng a fire effekttel

Általában kétféle animációt gyárt az okos amigás: az egyik egy szokásos, elejétől végéig tartó, egyszer lejátszott animáció. A másik rövidebb-hosszabb, és ha véget ért, kezdődik elölről. Ha például egy ventillátor forgólapátja az egyetlen, ami a képen mozog, elég egyszer megrajzolni a fázisokat, ahogy körbeérnek a lapátok, majd szólni a lejátszónak, hogy kezdje az animot elölről. Ez utóbbi a loopolt animáció. Ilyet látsz gyakran a honlapokon, esetleg képújságokban. Ezen animációk előnye elsősorban a kis méret. Fontos, hogy az ilyen körbe-körbe futó képsorozat első és utolsó képkockája pontosan ugyanolyan legyen, másküJönben az animáció minden körbeéréskor ugrik egyet. (Még ez sem igaz, hiszen ha az első és az utolsó kocka egyforma, akkor egy pillanatra megáll az anim, tehát az utolsó kép egy fázissal korábbi állapotot kell rögzítsen.)

Az AutoFX segítségével készíthetsz ugyan mozgó lángot a képedre, de ha mondjuk 30-at adsz meg a képkockák számának, szomorúan tapasztalod majd, hogy az alsó és utolsó képnek semmi köze sincs egymáshoz - ugrott tehát a folyamatosan égő tűz... hacsak Okos Amigás nem olvas AV-t. Természetesen van megoldás: a fire effekt loopol ugyan, de csak tízezer képkockánként. Az első és a 9999. kocka tehát majdnem megegyezik egymással. (Most mondtam el, hogy miért csak majdnem, figyelj kicsit jobban!) Ha neked csak 30 kocka kell. akkor kérj 9999/30, vagyis 333-as step size értéket. A random seed értéke mindegy, végülis ez dönti el a lángok számát, méretét satöbbi. Ha már itt tartunk, gyorsan elmondom, hogy animált tűznél már nem adhatsz meg minden egyes paramétert, hanem azokat egy sima képnél kell beállítanod, kimentened és itt azt a kimentett beállítást olvashatod be (Fire options file).

A többi animált effektnél más és más taktikát érdemes alkalmazni. A lens flare például csak vándorolni tud, azzal jobb híján olyan loopolható animációt készíthetsz, amelyben a becsillanás szépen átvándorol balról jobbra. eltűnik, majd megint kezdi balról. A mozaik effekt animálásával egész jó kis morph készíthető - kikockázod a kiinduló képet, átváltasz a célkép kockázott változatára és szép lassan növeled a felbontást.

OS 3.5 & IMFX

A 3.5-ös Amiga OS megjelenésekor sok panasz érkezett a felhasználóktól. Az IMFX rögtön indítás után lefagy az új OS alatt. A problémák jó részét már kiküszöbölték, ám a következő patch-ig sem kell várnod, ha problémád van a két program együttélésével: elég, ha megteszed a következő lépéseket:

Nevezd át a

SYS:Classes/Gadgets/Chooser.gadget

állományt valami másra, legyen mondjuk Chooser.gadgetOS35.

Másold vissza a Chooser.gadget előző változatát ebbe a könyvtárba. Ez minden, a program működni fog.

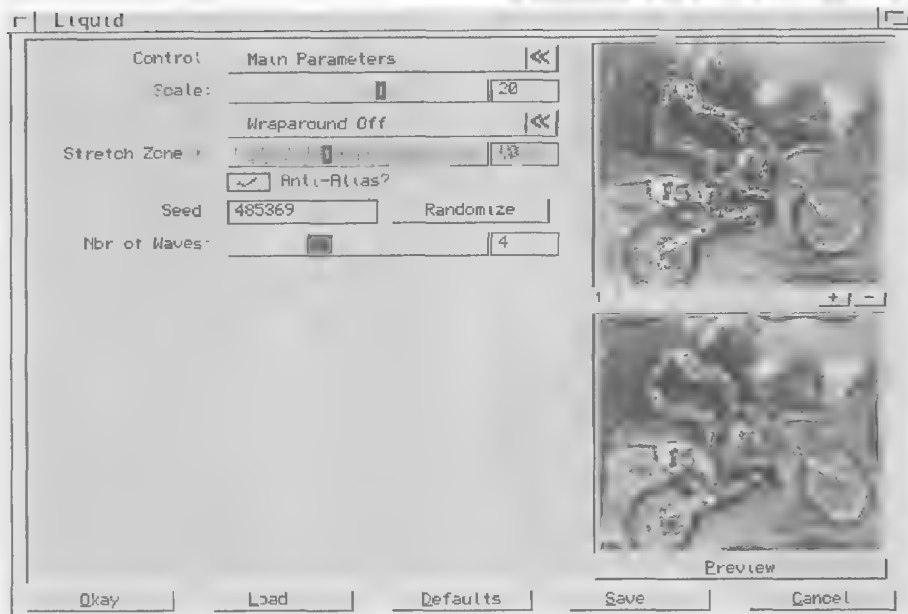
És akkor következzen a program leírása...

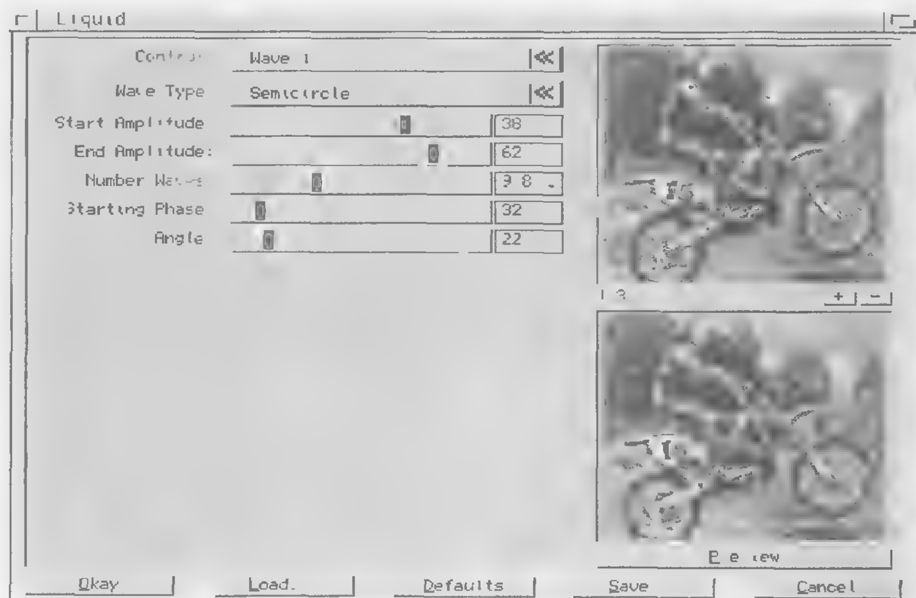
Ádám és Éva életkörülményeinek megromlását bizonyára az okozta, hogy Ádámnak nem volt számítógépe. Ugyan melyik férfi foglalkozna az asszony sipákolásával holmi almáról, amikor a gép épp egy csodálatos effektet vagy animációt készül kiszámolni? Nos, a problémán már nem tudunk segíteni (a szakállas öreg is ezt gondolhatta, amikor nem sokkal később - pár protekciós hajóst leszámítva - kiirtotta az emberiséget csecsemőstől, szodomitástól), viszont alkothatunk olyan, de olyan képeket, amivel ámulatba ejthetjük legalábbis a családot. (A családnak általában érdemes megmutatni mindent, a „hello_world.c-től kezdve a forgó kockáig, mivel rendesen elfogultak és szépen megdícsérnek mindent, amit csak alkottunk.) Az ImageFX-szel különösen könnyű dolgunk lesz lássuk csak, mi kell hozzá.

Kattints az open kapcsolóra, és tölts be egy képet. Emberi sebességhez legfeljebb video méretű (768x566) képekkel dolgozz, legalábbis addig, amíg tanulod a kezelését. Mivel a program leglátványosabb részei maguk az effektek, vegyünk gyorsan egyet az újak közül

Liquid

Az effektek külön csoportokba lettek osztva, a liquid például a distort menüben található. Segítségével a képbe hullámokat varázsolhatunk.





Az effekt kiválasztása után a következő beállításokat végezheted el:

A Control kapcsolóval váltogathatsz a fő paramétereket megadó beállítások, valamint a tíz hullám menüje között.

Scale

Ha beállítottad az összes paramétert, a Scale segítségével készíthetsz animációt a hullámzásból.

Wraparound

On, Off vagy Stretch között választhatsz. Ha Off-ot állítasz be, a hullámzó kép a széleken megmutatja a fekete hátteret. Ha On, akkor a kép másik vége átlóg ide, eltakarva a hátteret. A Stretch hatására a kép úgy viselkedik, mintha gumiból lenne, vagyis a széleken odaragad a kép „keretéhez", és csak beljebb kezd hullámzani.

Stretch zone%

A gumiság mértékét szabályozza (próbálgasd, majd meglátod!)

Anti-Alias

A szokásos kontúrelmosás. Ha bekapcsolod, szebb lesz a végeredmény, de tovább számol a gép.

Seed

A szokásos véletlen szám, ami a hullámokhoz kell. A Randomize újabb számot talál ki.

Nbr of waves

A hullámok száma. Egy képen egyszerre legfeljebb tíz hullám lehet (ezek interferálhatnak egymással).

A Control melletti kapcsolóra kattintva kiválaszthatod a tíz hullám valamelyikét. Ilyenkor a következőket állíthatod be:

Wave type

Néhány matematika módszerrel meghatározott hullámformát adhatsz meg. Ezek igen eltérő effekteket hoznak létre, próbáld őket végig! Kedvencem a Square, aminek már szinte semmi köze a hagyományos hullámokhoz...

Start/End amplitude

Megadja, hogy az effekt hatása alatt mekkora lesz a hullám magassága.

Number of waves

Ez nem ugyanaz, mint ami a főmenüben található! Itt a hullám völgyeinek és csúcsainak számát adhatod meg.

Starting phase

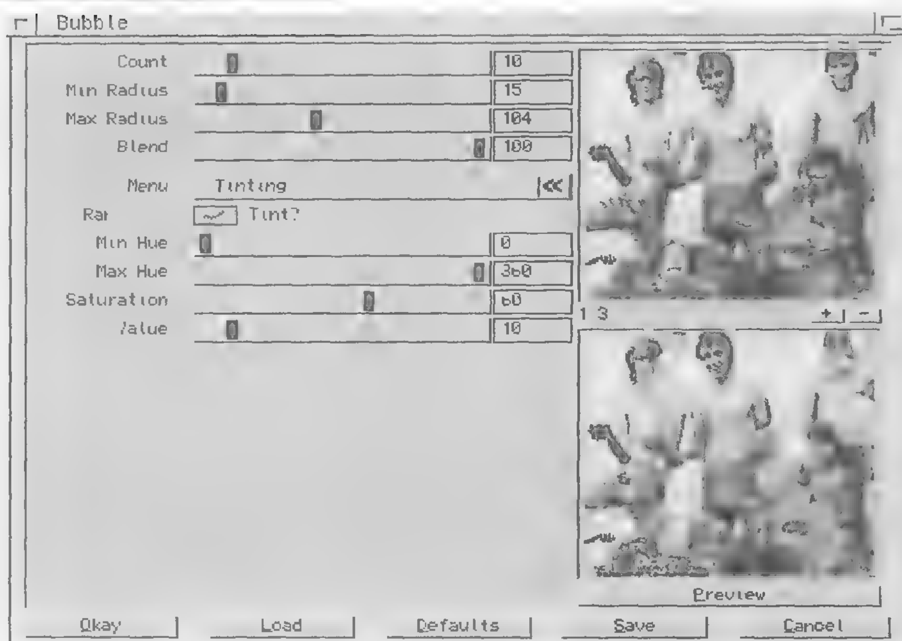
A paraméterek által megadott úton odébbviszi a hullámot. Az érték módosításával nagyszerűen mozgathatod a hullámot, ami egy másik fajta animációt eredményez.

Angle

A hullámok közlekedésének szögét adja meg. Igazán jó móka, mikor több hullámot eresztesz a képre, melyek szöge eltér egymásétól...

Bubble

Szintén a Distort csoport tagja, aránylag új effektről van szó. Üveggolyó-szerű képződményeket hoz létre a képen, melyeknek különféle hatásuk lehet az eredeti képre.



Count

A buborékok száma. Ha kipipálod az Overlap kapcsolót, akkor többet is kérhetsz, ám ha megtiltod, akkor tegyél kevesebbet a képre. Az overlap ugyanis ki/bekapcsolja az egymásba mászó buborékokat. Ha ezt nem engeded, a program esetleg nem talál elég helyet a képen a buborékok számára.

A menunél lapozhatsz a - nem is hinné az ember - menük között.

Load/Save

Találtál egy jó beállítást? Küldd el a cimboráknak (nomeg a T. cikkírónak), vagy csak tedd el későbbi felhasználásra.

Defaults

Ha sikerült teljesen elállítanod mindent, ezzel visszaléphetsz a gyári beállításokhoz.

Animation menü

Ha animációt szeretnél készíteni a buborékokból, itt állíthatod be annak paramétereit.

Random seed

Ez generálja azt a véletlenszámot, amely meghatározza a buborékok tulajdonságait. Ugyanaz a szám ugyanazokat a buborékokat hozza létre. Ezt kihasználva készíthetsz végtelen animációt.

Frame no.

Megadja, melyik képkockét kell generálnia. Ez mozgatja a buborékokat.

X rate

A buborékok vízszintes irányú sebessége. Negatív szám balra mozgatja őket, a pozitív egy másik (szintén vízszintes) irányba...

Y rate

A függőleges mozgás sebessége. Negatív számok esetén a buborék felfelé halad.

Tinting menü

Tint?

Ha ki van pipálva, akkor életbe lépnek az itt található beállítások. A képet jelentősen elidegeníti, ha élethű effektet szeretnél pl. fotóra, ne használd.

Min./Max Hue

Szűkítheted a színskálát, amelyre a buborékokat színezi a program. Az alapbeállítás szép színskálával dolgozik, szerintem ne bántsd, hacsak nem kell egy adott színvilág a képedre. A Hue-ról korábbi cikkeimben olvashatsz (pl. ArtEffect).

Saturation

Ismerős fogalom, nevéhez híven a színtelítettséget szabályoza (mármint a buborékot elszínező színét). Próbálkozz különféle értékekkel, itt tudsz fémes kinézetű, vagy akár pasztell vagy műanyag-szerű buborékot készíteni.

Value

A buborékokat fényesebbé vagy sötétebbé teszi.

Options menü

Specular?

Ha kipipálod, a buborékok tükrözni fogják környezetüket.

Antialias

Kontúrelmosás a buborék és a háttér találkozási pontján.

Overlap

Ha kipipálod, a buborékok egymásba is érhetnek.

Invert Y?

A buborékban látott képet függőlegesen tükrözi (amúgy csak nagyítja).

Brightness

A buborékra világító fény ereje.

Spec. tight

A fénysugár fókusza (átmérője), ami a buborékra esik.

Horváth Péter

CyberAVI vs. CyberQT

Két viszonylag gyors animlejátszó minimum OS 3.0-hoz, 020+ gépekhez, amelyeken AGA grafikus alrendszer, vagy grafikus kártya van. De természetesen egy 060/60-on, CGX kompatibilis kártyán már egyáltalán nem riceg... Például a CyberAVI egy 030/40-es kártyával AGA-n, HAM8-ban, hang nélkül már kb. félsebességgel játsza a PCX CD-ken található filmelőzeteseket. A CyberQT se gyorsabb.

Installáció, meg ilyesmi egyszerű, van szkript. (kézzel: asyncio.library, garbagecollector.library -> Libs:, CyberAVI, CyberQT -> ahova akarod) A CyberAVI csomagban 98.01.-óta van egy Argue nevű felületkészítő ware is, amellyel mindenféle CLI paraméterezésű programhoz készíthetsz GUIt. Leírása valamelyik AV-ban (- Törd? (nem törd. - a törd.)). Mindkét programhoz van Argue felület is.

A támogatott formátumok listáját táblázatokban rejtette el - valahol a magazin lapjain a méltóságos és mindenható tördelő úr. További formátumok kezelése folyamatban van, ha találsz valami olyan formátumot, amit nem tudnak lejátszani, dobd meg egy emillel a szerzőt, és/vagy keress egy újabb verziót.

Paraméterezés Shellből

A 'CyberAVI ?', 'CyberQT ?' begépelésével megtudhatod a sablonokat, így arra nem vesztegetném a szót. Mindkét program ua. kulcsszavakat használja:

FILES/M

Egy vagy több animot kell megadnod és használhatod a szabványos helyettesítő mintákat is. Ha paraméterek nélkül indítod, kirakja az állománykérdezőt.

PUBSCREEN/K

A lejátszást egy nyilvános képernyő ablakába irányíthatod. Ennek 15 bit mélységűnek kell lennie - értelemszerűen csak grafkártyával -, ha ilyet nem talál, akkor saját képernyőt nyit. Minimum CyberGraphX2 kell neki.

SCREENMODEREQ=SMR/S

Kirakja a képernyőmód kérdezőt, amelyből - a rendelkezésedre állók közül - kényelmesen kiválaszthatod, milyen tulajdonságú képernyőn játsza le az animot.

SCREENMODEID=SMID/K

A lehetséges képernyőmódok közül adhatsz meg egyet az mód beírásával hexaszámban (pl. 0x21000, $40120001).

FORCE24/S

A 16 bites animokat is 24 bites képernyőn játsza le. Grafkártya!

GRAY=GREY/S

Az anim palettáját lejátszáskor szürkeárnyalatokra módosítja. Valamicske sebességnövekedés érhető el.

AGA/S

Még grafkártyás gépeken is AGA-n keresztül játsza le.

HAM8/S

16 bites, vagy nagyobb színmélységű animokat HAM8-ban játsza le.

DITHER/S

Csak AGA-n működik, és a nagyobb színmélységű animokat ledithereli. A GRAY és HAM8 opció kikapcsolja.

CMAP/K

Megadhatsz egy palettaállományt (pl. DPaint, vagy PPaint paletta kimentve), amelyet a sztenderd paletta helyett fog használni. Csak AGA-n, nagyobb színmélységű animoknál. Kell nekije iffparse.library v37, de az úgyis mindenkinek megvan.

BUFFERSIZE=BUF/K/N

Egy puffer a lejátszás közbeni asszinkron lemezolvasáshoz. Alap 64K, egyébként 1 és 4096 között lehet.

DELAY/K/N

Megadott másodpercnyi időt várakozik a lejátszás elindítása előtt. Lassú szinkronizációjú monitoroknál hasznos funkció.

LOOP/S

Engedélyezi, hogy a lejátszás végén újrakezdje, amíg le nem állítod.

MAXFPS/S

Egy gyorsabb procival, grafkártyával rendelkező gépen engedélyezi, hogy az animban megadott lejátszási sebességnél gyorsabban játsza le.

NOINDEX/S

Az animokban található indexben lévő adatokkal nem foglalkozik.

NOSOUND/S

A hangadatokat nem tömöríti ki, játssza le, ezáltal kicsit gyorsabb lesz.

NOVIDEO/S

Csak a hangot játssza le.

SKIP/S

Engedélyezi, hogy átugorja az animokban található ún. video chunk-okat, így gyorsabb lesz a lejátszás. Viszont csak akkor működik, ha van elérhető index szegmens és a beolvasását sem tiltottad le. Ja, és a hang is elcsúszhat ilyenkor.

MAGNIFY/K/N

A méretezési arányt állíthatod be -4 (kisebb) és +4 (nagyobb) között. Grafkártyán!

STATS/S

Pár statisztikai információt nyomat a szabványos kimenetre lejátszás közben.

QUIET/S

Lopakodó üzemmód. Hibaüzenetek sincsenek.

DEBUG/S

A lejátszás közben debug információkat szolgáltat.

Valahol van egy táblázat, hogy mely opciók együttes használatát nem kultiválja a program.

A CyberAVI által támogatott formátumok

Video:

Radius CinePak	(CVID)	8 bit (csak gray)
Radius CinePak	(CVID)	16/24/32 bit
JFIF JPEG	(JPEG)	8 bit (csak gray)
JFIF JPEG	(JPEG)	24 bit
Motion JPEG	(MJPG)	8 bit (csak gray)
Motion JPEG	(MJPG)	24 bit
Microsoft Video 1	(MSVC)	8/16 Bit
Microsoft RGB	(RGB)	4/8/16/24/32 bit
Microsoft RLE8	(RLE8)	8 bit
IBM Ultimotion	(ULTI)	16 bit
Component Video	(YUV2)	16/24/32 bit
Intel Raw	(YUV9)	9/16/24/32 bit
Planar MPEG	(YV12)	12/16/24/32 bit

Audio:

PCM	8/16 bit Mono/Stereo
MS ADPCM	4 bit Mono/Stereo
DVI ADPCM	4 bit Mono/Stereo

A cyberAVI egyszerre nem használható paraméterei

AGA and PUBSCREEN	(AGA kikapcsolva)
HAM8 and PUBSCREEN	(HAM8 kikapcsolva)
HAM8 and GRAY	(GRAY kikapcsolva)
DITHER and GRAY	(GRAY kikapcsolva)
DITHER and HAM8	(HAM8 kikapcsolva)
SKIP and NOINDEX	(SKIP kikapcsolva)
NOVIDEO and NOSOUND	(NOVIDEO kikapcsolva)

Ikonparaméterezés

A WB felületéről kétféleképpen indíthatod el a warét: Vagy a saját ikonjával, vagy egy anim ikonjaval, amennyiben annak Default Tool: rovatába a CyberAVI, vagy CyberQT van bejegyezve. Mind a lejátszó, mind az anim ikonjában használhatsz Tool Types-okat, amelyek tartalmát a lejátszó az indulása után figyelembe veszi.

WINDOW

Megadhatsz egy kimeneti ablakot, amelyet használni fog. Az alap a NIL:

A tobbiről meg már volt szó feljebb, nem fogom még egyszer leírni.

Irányítás lejátszás kozben

Egérgomb, Esc, vagy Ctrl+d - megállítja a lejátszast

Ctrl+c kilép a programból (kuldhetsz neki brékszignált is)

F1 - amilyen gyors csak lehet

F2 - F9 - 60, 30, 24, 15, 12, 10, 5 és 1 kocka/sec

F10 - ami az animban van megadva

A CyberQT-nél a funkciógombok hatása módosul:

F2 - F10 1000%, 500%, 300%, 200%, normál, 75%, 50%, 20% és 10%-os sebességgel játsza le az animot.

Konklúzió

Mindent összevetve jó kis lejátszók ezek, bár pár formátumot még nem kezelnek.

A CyberQT által támogatott formátumok

Video:

Radius CinePak	(CVID)	8 bit	(only gray)
Radius CinePak	(CVID)	16/24/32 bit	
JFIF JPEG	(JPEG)	8 bit	(only gray)
JFIF JPEG	(JPEG)	24 bit	
Kodak Photo CD	(KPCD)	16/24/32 bit	
Motion JPEG (type A)	(MJPA)	16/24/32 bit	
Microsoft Video 1	(MSVC)	8/16 bit	
Apple Animation	(RLE)	1/4/8 bit	(color and gray)
Apple Animation	(RLE)	16/24/32 bit	
Apple Uncompressed	(RAW)	1/4/8 bit	(color and gray)
Apple Uncompressed	(RAW)	16/24/32 bit	
Apple Video	(RPZA)	16 bit	
Apple Graphics	(SMC)	8 bit	
Component Video	(YUV2)	16/24/32 bit	
Intel Raw	(YUV9)	16/24/32 bit	

Audio:

PCM	8/16 bit	Mono/Stereo
PCM0	8/16 bit	Mono/Stereo
TWOS	8/16 bit	Mono/Stereo
IMA ADPCM	16 bit	Mono/Stereo
MACE 3:1	8 bit	Mono/Stereo
MACE 6:1	8 bit	Mono/Stereo

N2

DashBoard of Executive

Az Executive erőforrásait legsokoldalúbban felhasználó kliensprogram. A legjobb út a kezelésének megtanulására, ha eljátszadozol a beállításaival. Nyugodtan próbálgasd, nem tudod elrontani..

A DashBoarddal ablakokat nyithatsz egy nyilvános képernyőn, azokba különböző mérőket, kijelzőket, műszereket rakhatsz, amennyit csak bírsz. (csak aztán el ne felejtsd, mi mit mutat!) Ezek a mérők megjeleníthetik a CPU használatot, a szabad memóriát, a rendszer terhelését, stb és szabadon méretezhetők, alakíthatók mialatt a program fut. Az ablakokat és a mérőket külön-külön elmentheted, vagy éppen bezárhatod, majd később újra megnyithatod. Eszméletlenül sokoldalúan konfigurálható a rengeteg menüjéből (és azok 'még-legrengetebb' pontjából) külön az ablakok és külön a mérők funkciója, fajtája és az ábrázolásuk módja. Ezenkívűl a betűkészletek, színek, keretek és még ki tudja mi minden beállítható. Egyszerűbb lenne a nem konfigurálható tulajdonságokat felsorolnom... A dashboardprefs könyvtárban találhatsz pár előre elkészített konfigurációt, nézegesd ezeket. Indításkor - alapesetben - a dasboardprefs/ default állományból tölti be a beállításokat.

Mielőtt nekilátnék a program leírásának, egy kis

Hogyan csináljam?: Saját műszerfal.

1. Kreálj egy új ablakot a Window menü New window opciójával. Ez egy szabványos rendszerablakot nyit, amelyen majd elhelyezed a mérőket és kijelzőket

2. Csinálj egy CPU foglaltság mérőt a Meters/Global/CPU Usage menüponttal. Ekkor a kurzor szálkeresztté változik és ha az ablakban kattintasz, letesz egy mérot. A mérő körül lesz egy színes keret, ez jelzi, hogy melyik mérő módosítható. Ha a színes kereten nyomva tartod a bal egérgombot, akkor egy idő után keresztté válik és módosíthatod a méretét. Ugyanezt a belsejében csinálva pozícionálhatod. Mivel tuti, hogy sem a mérete, sem a pozíciója nem jó, ezért mozgasd a bf sarokba és húzd nagyobbra. Nem tetszik a grafikonos (ezt adja be alapként) kijelzés? Legyen olyan, mint a kocsikban a benzinszint kijelző: válaszd ki a Graph/Type/Fuel menüpontot. Beállíthatod a színeket, mint a skála, az élek, a mutató és felirat, valamint a betűkészletet. A CPU usage/Frame/None opcióval jól eltüntetheted a szokásos gomb-kinézetet és máris kész a műszefalba süllyesztett dizájnos CPU használat mutató.

1. ábra

E F

CPU

3. Jól néz ki, de valami hiányzik róla.. Persze, a műszer alá kéne írni a nevét. A Meters/Misc/Textbox menüponttal kreálj egy uj gombot, tedd a műszer alá, fölé, mellé (a nem kívánt törlendő, de a műszer belsejébe sajnos nem rakhatod, mert a mutató letörli... pedig milyen jól nézne ki), vedd egy kicsit nagyobbra, a Textbox/Text... ponttal adhatod meg a szöveget, amit megjelenít. Állítsd be a szöveg és a háttér színét, méretezd és pozícionáld, ahogy akarod és tképpen készen is volnál. Ja, vedd le róla a keretet a Textbox/Frame/None opcióval, így valamivel szebb.

3. Az Ablakot a méretezőgombjával átméretezed a neked szükségesre - csak előtte kapcsold ki a Windows/Options/Rescale meters on window resize opciót -, a tételsorával oda teszed, ahová akarod. Ezután a Window/Window frame/None opció bekapcsolásával eltünteted az ablakról az intuition keretet, rendszergombokat.

4. A végső simítások: Ha nem akarod, hogy a műszerfalra kattintva kirajzolja a műszer keretét és mellékesen mozgatni is akarod az ablakot, akkor a Window/Window gadgets/Full window size dragbar opciót válaszd ki. Vigyázat, a rendszergombok ekkor is rajta vannak, csak nem láthatók. Ha jól csináltad, az 1. ábrán látható műszerfalat kapod, amely ugyan nem csillog-villog, de egyszerű, a célnak pont megfelel es villámgyorsan elkészíthető...

A műszerfal mérői

A mérők - attól függően, mit mérnek csoportokba vannak osztva. Ha egy mérő aktív, akkor van két plusz menüpont: az egyik a mérő

neve, a másik az ábrázolás módja. Ha az adott mérőhöz több mérhető dolog is tartozik - például device esetén írás, olvasás, vagy mindkettő -, akkor a 'mérő_neve' (nem a meters) menüben a What opcióval állíthatod be. Több mérő típusnál még külön is kiválaszthatod, hogy melyik eszközt, meghajtot, stb-t kívanod kijelezni.

Global csoport

CPU usage - a CPU használat százalékos arányban.

Recent CPU usage - az utolsó perc CPU használata százalékban.

Load average - a rendszer terhelési átlaga. Három változatban 1, 5 és 15 perc.

Total used CPU time - az összes idő, amig a CPU használatban volt.

Total idle CPU time - az osszes idő, amig a CPU tétlenkerdett.

Context switches - a taszkátkapcsolások száma: teljes, vagy utolsó mp.

Task running/sleeping - az összes, vagy futó, vagy alvó taszkok száma.

Task csoport

CPU usage - egy - kiválasztott - taszk CPU hasznalata százalékban.

Recent CPU usage - mint fent, de az utolso percé.

Used CPU time - a taszk által felhasznált CPU idő

Used CPU time (+children) - a taszk és - ha vannak - gyermekei (taszkból indított szubtaszkok, leszármazottak) által felhasznált CPU idő.

Child CPU time - a taszk gyermekei által felhasznált CPU idő.

Context switches - az összes, vagy az utolsó másodperc átkapcsolásainak száma.

Stack - a taszk veremhasznalatát ábrázolja.

Storage csoport

Memory - a szabad memória értékét mutatja.

Disk usage - egy egységen, vagy köteten lévő szabad helyet mutatja.

DeviceI/O - egy meghajtóra írás/olvasás mennyiségét mutatja összesen, vagy pillanatnyilag.

Drive light - egy leddel mutatja a meghajtó státuszát. Iraskor és/vagy olvasáskor a led piligni fog.

VMM stats - statisztika a Virtuális memóriáról, ha van

Misc csoport

Clock - a pontos időt mutatja, ha jól van beállítva. Ha kell, a lokalizációt is használhatja.

Date - a dátumot mutatja

Calendar - a dátumból csak a napot mutatja.

On-line - az on-line kapcsolat idejét mutatja.

SANA-II status - a SANA-II meghajtó (PPP, A2065, ASLIP) státuszát mutatja.

SANA-II status (LED) - mint fent, de egy leddel.

Textbox - egy szimpla szöveget írathatsz ki.

Uptime - a bekapcsolás vagy az utolsó reset ota eltelt idő.

Users - több felhasználó esetén mutatja a felhasználók számát.

A mérők típusai

A nagy ábrán jól látható a főbb típusok kinézete (a fuel meg az 1. ábrán). Minden mérőhöz tartozik egy 'mérő_típus' menü a típussal azonos néven, ahol beállíthatod a főbb tulajdonságait.

AutoGraph - Mint az alábbi, csak skálafelirat nélkül.

Graph - A grafikon két részből áll: gördülő kijelzőből és a skálából. Két típusa van a grafikon és az ún histogram, ahol a vonal alatti terület kitöltött. A skálavonalakat, a méretezést is ki-bekapcsolhatod

Bar - Vízszintes es függőleges csíkban is ábrázolhatsz értékeket.

Fuel - Hasonló, mint a kocsikban a benzin vagy nafta, víz, olaj - szint jelző.

Round - Egy kör alakú kijelző. Ha időt mérsz, akkor a számlap körbejár, azaz mont egy óra, ha százalékot, akkor olyan mint az olajnyomás, vagy fordulatszám mérő, alul van két ütköző.

Text - Szövegesen (számokkal) jelzi ki a különböző értékeket.

LCD - Egy jó kis LCD kijelzó. Ha szép színt állítasz be, egész pofásan mutat.

Közös elemek

Minden müszerfalnak, ablaknak es mérőnek közösen használt elemei a betűkészletek, színek, keretek és kitöltőminták. Ablaknak a Window, mérőnek a 'mérő_név' és 'mérő_típus' menükben állíthatod be a különböző tulajdonságait

- Betűkészletek

Egy műszerfal betűkészleteit a második Window menü alsó részében állíthatod be a megfelelő opciókkal (tiny, large, label, value, title, meter title font). Mindegyikhez három lehetőség tartozik Select... (egy fontkérdezőben megadod a neked megfelelő fontkészletet és méretet), Default (a képernyőhoz tartozó ablakokhoz rendelt alapbeállítású fontkészlet) és Screen font (a képernyő saját fontkészlete).

A műszer saját menüjében a Label... pont alatt találod meg és hasonló a választási lehetőség, mint eggyel elobb

A 'mérő_típus' menüben a Value font.. opciónál van. Lásd mint fent.

Színek

Na itt aztán van pár színezési lehetőség. Csak módjával. Külön beállíthatod a műszerfal, a műszerek, a típusok által használt színeket. Bármelyik színbeállító menüpontban legalább négy opció van: Color... (egy palettáról választhatod ki a képernyő színei közül melyiket akarod használni), Pen (a képernyő rajzolószíne), ColorWheel (a szokásos színkerék) és Default (az alapbeállítású szín). Ezeken kívül még találkozhatsz néha Transparenttel (átlátszó) és ilyesmikkel.

Keretek

Az ablaknak, a műszereknek és a kijelzőnek lehetnek külön és különféle keretei (ezek az élei). None (nincs), Simple (sima egyszínű negyzet), Bevelled (3D négyzet), Button, Double (kettős 3D), Ridge (mint egy beviteli mező), Title(mint a ridge, de a műszer nevét is kiírja font) és Intuition window borders. Ill. ez utóbbi kettő csak a műszerfalnak. A kereteket kár volna leírnom - hogy ıgy néz ki, meg ugy néz ki -, meg ábrákon sem igen látszananak a különbségek (nem képeskönyv ez kérem), úgyhogy próbálgasd csak és lásd a sajat szemeddel..

A fentieken kívül például megadhatod a keret vastagságát, a keret és tartalma közti távolságot, felcserélheted a két élszínt (nem kiemelkedik, hanem besüllyed), a tartalom igazítását a kereten belül (jobb, bal, fel, le, közép) és még ki tudja mi mindent.

- Kitöltőminták

Ezeket használhatod a műszerfal és a műszerek hátterének díszítésére. Keresd a Fill menüpontokat.

None: semmi, sima háttér.

Color: sima egyszínű háttér

Raster: 2*2 pixeles raszter két színből.

Chess: sakktábla minta. A Size opcióval beállítható a négyzetek mérete.

Dither: függőleges színátmenet.

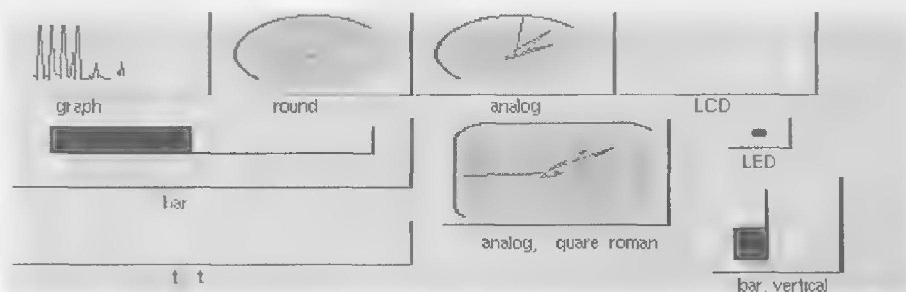
Image: (OS3+) egy általad megadott ábra. Allománykérdezőből választható, használja az installált adattípusokat, tehat ha van ilyen, akkor nem muszáj IFF-ILBM-nek lenni. A Scale opcióval átméretezheted a képet.

Utószó

Szóval nagyon szép, csicsás műszerfala(ka)t kreálhatsz ezzel a klienssel. De ne felejtsd el, hogy az egyszerű mindig sokkal szebb (nekem pl. nagyon megfelel a Meter nevű kliens is) és kevésbé terheli a rendszert. Mert azért a Dashboard is a CPUt használja. Minél több műszert raksz ki, minél sűrűbb frissítéssel, annál jobban.

Nem írtam le az összes opciót és beállítási lehetőséget. Szerintem már a fentiek alapjan is pofás műszerfalat készíthetsz magadnak, ha mar csak ez hiányzik a Workbenched felületéről.

N2



Pontosan egy éve (nahát, micsoda múltunk van már...) írtam a Death or Glory című nagyszerű játékról. Talán nem tűnik elhamarkodott lépésnek, ha egy másik évezredben folytatom a leírást...

Death or Glory

A soha véget nem érő sorozat

Nem számoltam utána, de néhány éve már írogatok erről a programról. Hiába, én már csak ilyen vagyok: ritkán vagyok hajlandó megkedvelni egy játékot, de akkor aztán szeretek belemélyedni. Mivel a játék csupasz Amiga500-ason is működik (1MB rammal, a vinyós verzióhoz 1,5 mega kell), nincs olyan olvasó, aki kimaradna a buliból...

Először is lássuk, ami kimaradt az eddigi leírásokból:

A gyári változathoz jár egy napló, ami homályos utalásokat tesz az egyes pályák megoldására. Ezek azonban tényleg homályos utalások, ráadásul ékes, négy-öt tagból álló német mondatok, és őszintén szólva a már megoldott pályák naplóját elolvasva nem vagyok biztos benne, hogy segítettek volna...

A Death or Gloryhoz kiadásakor megjelent a Der Dunkle Kaiser (A sötét császár) című küldetéslemez is, amely azonban minden igyekezetem ellenére megtagadta a működést. Igaz, nekem a merevlemezes változat van meg, ami csak annyit közöl, hogy a telepítés rendben lezajlott, de aztán semmi... Ezt a plusz lemezt a kiadótól lehet beszerezni a regisztrált vásárlóknak. Ára mindössze húsz német márka, azonban a cég már évek óta nem tud ilyet küldeni - nem tudom eldönteni, az én szürke változatom hibája, vagy valami bug okozza, hogy lemaradtam az újabb három pályáról.

Kár, mert a könyv azt írta, hogy az utolsó pálya komplexitására és nehézségére kell felkészülni a küldetés-lemeznél... amelynek egyébként épp ott kezdődik a története, ahol a játék véget ért. Azt kell mondanom, hogy tipikus amigás jelenség, hogy a játékot a trackdiskes változatban vásárolhatod meg, és ha merevlemezen kívánsz játszani vele, a kiadó ingyen megküldi a HDD-s változatot. És még csodálkoztak a kiadók, hogy az amigások milyen nehezen szánták rá magukat egy merevlemez beszerzésére... A floppys 8, a merevlemezes változat 3 lemezen fér el.

Néhány szó a fegyverekről

A legtöbb teljesített pálya végén kapsz egy vagy több fegyvert. Ezek általában soksok pluszt nyújtanak, de a játék gonoszságára jellemző, hogy az igazán jó fegyvereknek komoly hátrányuk is szokott lenni. Lássuk most sorban, melyik pálya után milyen tárgyat hagynak rád az ellenfelek - és néha a barátok:

Első pálya

Messer (kés)

Tulajdonság: AP: +1

Kurzschwer (rövidkard)

Tulajdonság: AP: +2

Holzschild (fapajzs)

Tulajdonság: VP: +1

Második pálya

Blutaxt (vérbalta)

Tulajdonság: AP: +4, VP: -2

Na erről beszéltem: segítségével olyan leszel, mint az űrhajóban érkező vadászbogarat őserdőben hajkurászó osztrák izomszínész, de jóval hamarabb megmurdelsz, „hála" a lecsökkent immunrendszerednek. Nem baj, Berettar örül majd neki.

Harmadik pálya

Feuerstab (tűzpálca)

Tulajdonság: AP: +2, MP: +1 (szintenként!), MV: +1

Negyedik pálya

Silberdolch (ezüst tőr)

Tulajdonság: AP: +2, VP: +1

Magieschwert (varázskard)

Tulajdonság: AP: +4, VP: +2, MP: +2 (szintenként)

Na itt szokott dilemmába kerülni a T. játékos. Egy varázslónak még ilyen karddal sem szabad harcolni, a harcosoknak meg minek a sok plusz varázspont?

Ötödik pálya

Nachtschwert (éjkard)

Tulajdonság: AP: +5, VP: -2, parancs hatásköre: +1

Hatodik pálya

Schädelstab (koponyabot - egyre hülyébbek ezek a fegyver-nevek...)

Tulajdonság: VP: -5, MP: +2 (szintenként)

Nyolcadik pálya

Magieharpune (Varázsszigony)

Tulajdonság: AP: +4, VP: -2, MP: -4

Kilencedik pálya

Blitzstab (Villámbot)

AP: -2, VP: -3, MP: +1 (minden körben)

Ez ismét egy olyan fegyver, ami eldöntheti a nem időkorlátos csaták sorsát. Ha nincs más hátra, a varázsló négykörönként összeszedhet valami jó kis varázslatra valót, aztán mehet a fajerbóll...

Tizenharmadik pálya

Magierune (Varázsrúna)

MP: x2 (!!!), Életenergia: -1 körönként

Igen, emellett gyakran pihenni kell..

Tizenötödik pálya

Höllenstab (Pokoli bot)

AP: -4, VP: -4, MP: +2 (körönként!)

A varázstárgyak természetesen csak a mágusoknál működnek, ettől nem lesz egy harcosnak nulla helyett plusz akárhány varázspontja

Nézzük a billentyűzet-kiosztást:

Kurzorok, joystick - kurzormozgatás

ENTER, tűzgomb - Kiválasztás

Escape - kör vége

HELP - térkép (itt sárgával a saját, kékkel a semleges, pirossal az ellenséges egységeket látod)

Szóköz - Taktika megválasztása

F1-F6 - A főhősök kiválasztása

DEL - megmutatja a hősök parancs-területét

i - információs képernyő

L - töltés/mentés menüje

A főhősök különleges tulajdonságai

Mordbrenner

Automatikusan a szomszédra támad lépés után - még a sajátjaira is!

Magie-Heiler, Heilerfürst

Lebeg, vagyis a terepen igen gyorsan képes haladni, de megszűnik a falramászó képessége.

Schwarzer Magier, Magierfürst, Heiliger

Repül, vagyis bárhol, bármikor, bárhova el tud jutni.

Forscherfürst

Úgy harcol, mint egy gép (a tulajdonságai olyanok, mint a Reiteré).

A csapatok különleges tulajdonságai:

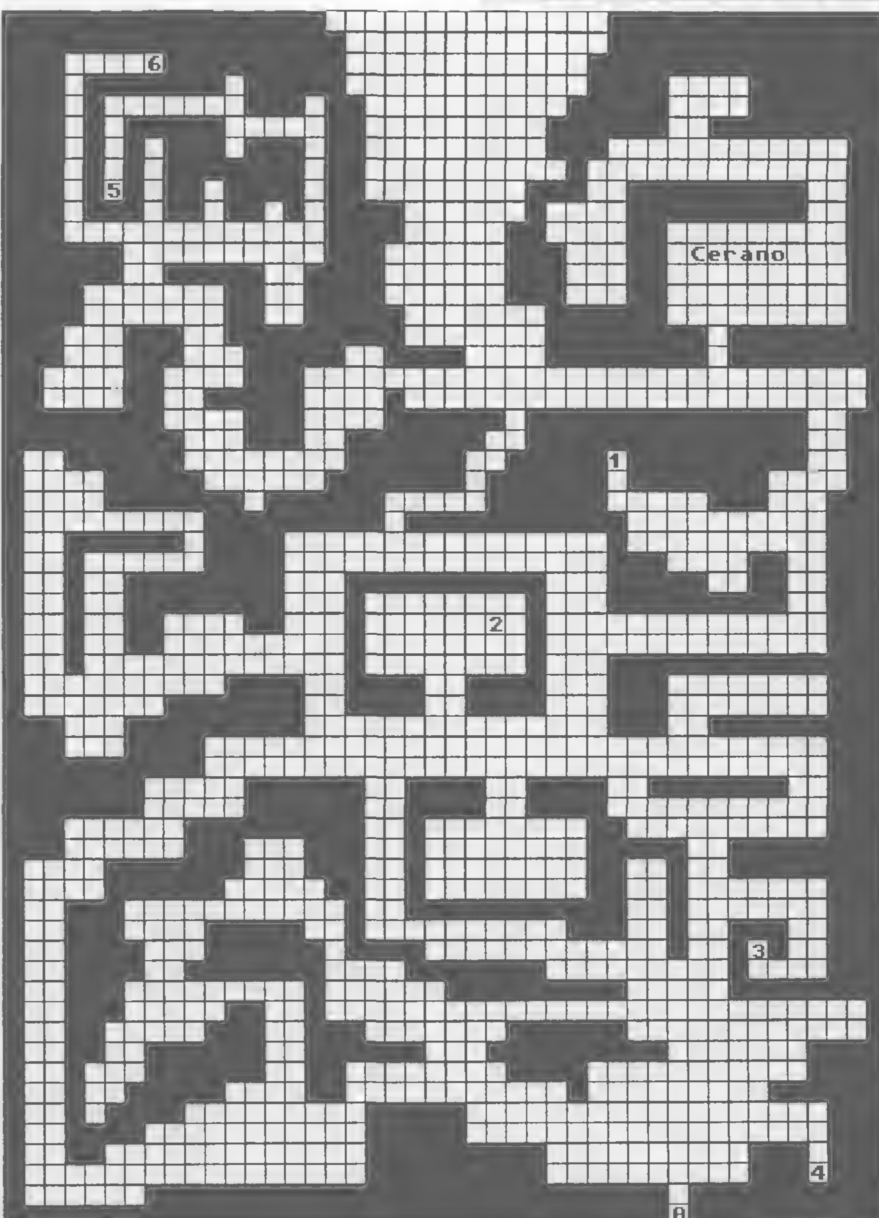
Feuerseelen, Dunkle seelen

Lebegnek (terepen gyorsan, falra nem).

Falken, Drachen

Repülnek (mint a Heiliger stb).

Lássuk, kinek milyen varázslat jut:



Armitas

Magier

Heilen

Magierheiler

Heilen, Blenden

Heilerfürst

Heilen, Alle heilen

Schwarzer Magier

Heilen, Alle heilen, Feuer, Zeit

Magierfürst

Heilen, Blenden, Alle heilen, Schild

Heiliger

Heilen, Alle heilen, Schild

Ebből is látszik, hogy a múltkori táblázatokkal összevetve (asszem az AMIGAonly 10-ben) a játékost könnyen az őrületbe lehet kergetni: ha szintlepéskor A-t választom, akkor gyenge lesz, de két varázslattal többet tud. B esetén meg rossz egységeket kap satöbbi...

Cerano

Magier

Heilen, Blenden, Gefrieren

Wissenschaftler

Feuerstrahl

Magierfürst

Heilen, Blenden, Gefrieren

Forscherfürst

Feuerstrahl, Raketen

Nyana

Magiejägerin

magischer Pfeil, Lähmung

Inquisitorin (hmmm, már oda is képzeltem a bőrcsizmát, a kockacukrot meg a korbacsot...)

magischer pfeil, magische Falle, Lähmung

Xhor

Magiekämpfer

Heilen, Feuerhauch, Blenden

Jójó, kérdezte ÁA (mert hazaért már a sarki pécés boltból): melyik varázslat mit jelent, milyen erős, és egyáltalán????

Heilen

Hatása: Növeli az életenergiát. Adott területre hat, középen a legerősebb.

Alle heilen

Hatása: növeli az életenergiát. Az egész térképre hat.

Blenden

Hatása: 3x1 körre kiesik az áldozat. A célpontra és a négy szomszédos mezőre hat.

Feuer

Hatása: Életenergiát vesz el. Erősségtol függ, a középpontban a legerősebb.

Zeit

A kört meg lehet ismételni, minden egységre érvényes.

Schild

A védekező értéket növeli a célpontban és a négy szomszédos mezőn állókon.

Gefrieren

A Lähmung és az Eisregen együttes hatása, vagyis 3 körre kiesik az áldozat, és még az energiája is csökken. A középpontban a legerősebb.

Feuerstrahl

Energiát vesz el, a középpontban hat a legerősebben.

Raketen

Energiát vesz el, a középpontban a legerősebb.

Magischer pfeil

Energiát vesz el, csak egy személyre hat.

Lähmung

3x1 körre kiesik az áldozat. Egyetlen személyre hat.

Magische falle

Az áldozatnak elveszik az összes varázspontja. Egyetlen szemelyre hat.

Feuerhauch

Energiát vesz el, egész területre hat

Végül adok néhány tippet a maradek pályákhoz. Legutóbb a szigetet robbantottuk fel, amitől a föld alá süllyedtünk szégyenünkben

Külön kommentár helyett lássuk a hely térképét.

A számok a következőket jelentik:

1 - Megtudjuk, hogy a pálya kulcsa egy ládában van. Sajnos mások is kutakodnak utana..

2 - Láda, ami ajtót nyit.

3 - Beugratós lada: robban, sebez.

4 - 600 arany

5 - Kiengedi Ceranot

6 - Robban

Hacsak nem nagyon erős, Ceranoval ne provokáld a vele összezárt ellenfeleket, várd meg, míg kinyílik az ajtó és bemehetsz neki segíteni. Ha a fal másik feléhez állsz 1-2 egységgel, akkor nem mennek el Ceranora vadászni. Gyilkolj le mindenkit, mielőtt elhagyod a barlangot az A jelű ajtón át.

Ténykedéseink úgy felbosszantottak egy környezetvédő mágust, hogy mérgében börtönbe zár.

A pálya előtt most kivételesen elmarad a fegyverbekészítő rész. A főhősön kívül mindössze egy Bardolo nevű tolvajt találunk, aki elmondja: itt a börtönben van egy rab, akiről még az őrök is tisztelettel beszélnek. Mivel be vagyunk zárva, szükség lesz Bardolo zárfeltörési képességeire, aki majd mindet is kienged. Erre persze mindenki ránk ront, a szokásos abnormális túlerővel. A helyes taktika ezúttal az lesz, ha visszahúzódsz a cellába, és ott egyenként nyomod le az őröket. Vigyázz, a főcellász több körre bénító fagyvarázst lehell, az alatt nem tudsz pihenni. Az északnyugatit a sarokba állva szedd le. Bardolo segít majd, nomeg egy rakás szerencse.

A pálya kicsi, könnyű. Az őrök testének és szellemének elválasztása után már csak fel kell menned a lépcsőn, és... és lehet döbbenni nagyokat. A pálya még csak most kezdődik! A pálya közepén ott raboskodik rég nem látott öcsénk, a sarkokban meg a rettenetesen erős őrök. Ha valaki elfelejtette volna fejleszteni főhősünket, akkor most mehet szépen vissza az első pályára..

Van a programban egy apró bug, amit feltétlenül ki kell használnod: furcsamód ha a hősnek 9-es életereje van, csak 8-at tud sebezni egy rátámadó hordán. Ha azonban 8-ason áll, akkor lenyomja a csapat mind a kilenc tagját. Azért megnézném azt a csata-algoritmust, ami ilyen lökött eredményeket képes kalkulálni..

Xhornak kutya kötelessége itt utoljára szintet ugrani (később már nem tud).

A kijárat a délkeleti sarokban lesz. Látszólag lehetetlen lenyomni az ellenfeleket, de egy apró trükkel lenyomhatsz mindenkit. Tedd meg, szükséged lesz a tapasztalati pontokra. A trükk rém egyszerű: állj be a sarokba ahhoz a falhoz, aminek a másik felén várakoznak a katonák. Ilyenkor egyszerre csak egy csapat tud rád támadni (a falat megkerülve), akiket aligéppen, de le tudsz verni. Mire kijutsz a helyről, az erdőbe érnek a többiek is. Újra együtt van mindenki.

Ez a pálya gyanúsan könnyűnek tűnik, délen valami varázsló vacakol (alig erősebb, mint Raven zsoldosai), viszont a sok barlangnyílás arról árulkodik, hogy nem lesz ez olyan egyszerű... Néhány kör után a helyi fauna tiltakozik északkeleten és délen több helyen is. Aránylag gyengék, de a rakétavarázslatuk eléggé erős. Célunk Durgham lenyomása, de előtte (úgy a tizenhatodik kör táján) megjelenik három kedves rabló, akik pillanatok alatt megegyeznek abban, hogy téged kívánnak elfogyasztani vacsorára. Ők sem túl erősek, viszont 75 pontot kapsz minden vezér fejéért. Itt volt az alkalom, hogy - a játék során utoljára - szintet léptessek kedvenc hóhérommal. Nyana, Xhor és Cerano sajnos végképp lemaradtak, egyedül Nyana varázslatait lehetett használni valamire, szintet lépni azonban már ő sem tudott. A három rabló közül kettő a pálya nyugati felén jelenik meg. Őket csalogasd át a keleti részbe (északon kelj át a folyón mindenkivel), és a parton semmisítsd meg őket az épp aktuális tanonccal. Mielőtt letámadod Durgham-et, szedd le az árván maradt rablókat. Van még egy „segítséged" is, aki folyton rossz helyen sertepertél. A legjobb, ha az északi hidat elállod mondjuk Xhor semmire sem jó egységeivel, akkor nem tud lejönni délre zavarni.

Durgham három vakító varázslatot küld ránk - szóródj szét, akkor marad aktív egységed. Ha idáig eljutottál és kinyírtad, gyakorlatilag mindent tudsz, ami a játék befejezéséhez szükséges. Sajnos elkevertem a jegyzeteim, a játékállásokat meg szokás szerint letöröltem, ergo mostantól nem szolgálhatok konkret segítséggel. Annyit azért jegyezz meg: ha egy helyen nagyon királynak találod magad, lehet, hogy döbbenni fogsz, ugyanis az elhunytak is képesek meglepetést okozni... néha még kétszer is!

Ha egy szűkületben úgy véled, hogy ezen a helyen tökéletesen rajta lehetne ütni egy seregen, akkor készülj fel arra, hogy ott valóban rajtad ütnek. A gyenge egységeket előtte vedd körbe, mert végük!

Ha vesztésre állsz, sáncold el magad valamelyik sarokban, vagy mondjuk az erdo szélén. Készülj fel arra, hogy amikor már azt hiszed: vége, újabb meglepetések zúdulnak a nyakadba.

Ha egy csapat ellenállhatatlanul erős, szedd le a vezetőit - például varázslattal.

A szerzetesek szeretnek bénítani, mondjuk egy kör alatt a csapataid 80%-át.

Rajzolj térképet, hogy kitaláld a zűrösebb helyekről. Az utolsó pályán koncentrálj a négy mesterre - utána pedig a fő-főgonoszra (mert az is lesz ám)!

Talán már azzal is elmondtam a véleményem a programról, hogy ennyit írtam róla - mindenesetre egy tény: a program a maga OCS grafikájával is hihetetlenül hangulatos, nagyfelbontásban, mai design-nal, pár átvezető képpel, pályaszerkesztővel (neadjisten hatszögletekre osztott pályákkal) a program akár 2000 egyik nagy sikere is lehetne

Horváth Péter

Civilization

Tippek, trükkök

Nahát, egy újabb örökzöld téma... Nem tudom, hogy vagytok vele, de annak is megvan az előnye, hogy ilyen kevés játék jelenik meg Amigára. A Civilizationhöz hasonló játék például alig van (Colonization, és... és talán nincs is több), ezért kénytelen vagyok évek óta ezzel nyomni egy-két kört, ha nagyon elegem van a számítógépen túli világból. Persze a második rész szép és jó, sőt, szebb, de az egyesnek már annyira kiismertem a gyengéit, a lehetőségeit, a trükkjeit, hogy nincs sok kedvem újratanulni azt a rengeteg szabályt. A sakkozók sem reklamálnak azért, hogy nincs évente új figura, vagy új szabályok - egyszerűen egyre jobban bánnak a meglévő lehetőségekkel és kész. Nem véletlenül hasonlítottam a Civ-et a sakkhoz, a Civ ugyanis azon kevés játékok egyike, amelyet nyugodtan taníthatnának az iskolákban is (főleg, mióta megjelent a FreeCiv is, amelyben már egymást is lenyomhatjuk).

Figyelem!

Most közölni fogok néhány csalást, amit nagyon nem illik használni, ha élvezni szeretnéd a játékot!

Ha lenyomod az ALT-R-t, az ellenfelek személyiségét véletlenszerűen módosíthatod. Így lesz a gigantomániás Gandiból (khm) galamblelkű Napóleon és viszont.

Az ECS változatban lenyomott Shift mellett írd be: 1234567890T, mire megkapod a világ térképét és benézhetsz az ellenséges városokba.

Ha a telepesekkel munkát végeztetsz, az ugyebár nehézségi fokozattól függően sok-nagyon sok körön át tart. Igen ám, de a gép a meló kiadásakor azonnal jóváírja a körre eső elvégzett melót. Ha ezután rákattintasz az egységre, gyakorlatilag visszavonod a parancsot, ám a gép nem vonja vissza az elvégzett munkát. Ha négy-ötször kiadod, majd visszavonod a parancsot, egy körön belül elvégezheted a legnehezebb munkát is (például szennyezés eltakarítása, vasútépítés, ilyesmi)

Néhány újabb tipp

Elképesztő! Lassan fél tucat éve nyúzom a játékot, és még mindig képes új dolgokat felmutatni. Múlt héten az történt, hogy az addig ismeretlen kínai nép fővárosa, Peking annyira megirigyelte az én Berlinem életszínvonalát, hogy durcásan szakított addigi uralkodójával - és átállt hozzánk!

Legutóbb írtam, hogy csak FFS partícióra tudsz menteni. AFS-re vagy PFS-re nem. Nos, nem feltétlenül kell külön partíciót fenntartani a számára, elég, ha van egy PC-s hardfile-od a gépen. Nekem van, sőt, bootoláskor mindig mountolom is, ezért oda mentem a Civ játékállásait is.

Játssz Prince fokozatban! Ez az utolsó játszható nehézségi szint. Kingnél ugyanis

annyira tisztességtelen a gép, hogy mást sem csinál az ember, mint csatát veszít-újratölt, várost veszít-újratölt. Mivel a játékban nincs Load menüpont, minden alkalommal ki kell lépni, újraindítani, satöbbi - kész szenvedés. Prince esetén még épp élvezhető a játék, és bőven büszke lehetsz arra, ha eljutottál az Alfa Holdbázisra.

Négy-öt ellenfél esetén biztos, hogy lesz egy szomszédod a szigeten. Sok próbálkozás után bizton állíthatom: ha nem likvidálod, nem fogsz nyerni. Hiába tereltem be őket egyetlen városba, a környéket meg elleptem hadaimmal, egyszer csak kitört néhány hiperfejlett egységgel és futhattam a civilizációm után... Ráadásul az ellenség mindig igen jó helyeken építi fel városait (főleg fővárosát), ezért is érdemes elfoglalni.

A lehető legtöbb várost telepítsd tengerpartra. Ha majd képes leszel erősebb hajókat (gőzhajó, romboló stb) építeni, egyet-egyet állomásoztass a városokban. A hajók ugyanis be tudnak menni a városokba, és nemcsak fantasztikus védelmi erőt képviselnek, de körönként akár 4-5 ellenséget is le tudnak nyomni a város körül. Ennél jobb védelmet város nem kívánhat. (A hajók ki tudnak csapni a szárazföldön álló egységekre.) Ha hajóval belépsz a városba, abban a körben már nem lephetsz vele, erre figyelj oda.

Esetleg eszedbe juthat (nekem például eszembe jutott), hogy mi lenne, ha letelepedés előtt a telepesek beöntöznék/beutaznák a város helyét. Ne tegyék! A megalapított város ugyanis automatikusan öntözött és úttal behálózott területté válik. Persze mocsárra vagy hegytetőre is lehet várost építeni, de nem érdemes, mert azt a mezőt mindig meg fogják művelni - ugye nem kell mondanom, mekkora hátrány, ha ez a terület alig hoz valamit a konyhára?

Legalább minden harmadik felhívást fogadj el, amely a szomszédoktól jön, hogy tárgyalj velük. Még a legtürelmesebb nép is háborút deklarál ellened, ha háromszor elzavarod a fenébe a követét.

Legfeljebb három kereskedelmi utat építhetsz városonként - annyit viszont építs is! Készíts annyi karavánt, amennyit csak bírsz.

Miután elkészíted a United Nations csodát, mindenki békét kínál majd. Természetesen első dolgod a barakkok és a városfalak eladása legyen.

Sok luxustól a nép sokszor tart majd „Szeressük a főnök urat" napot, amitől igencsak megnő a szaporodási hajlamuk.

Rásegíthetsz a világcsodák építésére a karavánokkal is. Mikor olyan városba érkezel, ahol valamilyen csodát építenek, a karaván bevételét hozzácsaphatod a csoda árához.

Mindig tartsd az adó mértékét a szükséges minimumon. Ha már 40% nál is pozitív mérleggel zársz, akkor miért tennéd 60%-ra az adót? Irányítsd inkább a tudósokhoz a lóvét (nomeg 10-20%-ot a luxusjavakra, hadd örüljön az ezerfejű).

Ha vesztésre állsz az űrversenyben, végső soron akár el is adhatod a városok épületeit, hátha ezzel megfordíthatod a végső soron legfontosabb játékrész kimenetelét.

Amikor kiadod a parancsot egy épület felépítésére, a gép kiírja, hány kör alatt készül majd el. Ne pánikolj előre, általában nem tart addig, hiszen elég kaja esetén akár körönként fejlődik a város, és egyre több melóst állít a termelésbe. Az elsőként felhúzott Granary tehát szinte sosem tart majd 60 körig. Érdemes persze rásegíteni, hiszen a városok növekedése nem lineáris, vagyis lassabban jut el 1-esről 3-asra, mint mondjuk 8-asról 10-esre. Az első megművelt terület mindig az legyen, ahol a legtöbb kaja van. Majd a szaporulat ráér a pénzes helyeken dolgozni.

Van olyan hely, ahol egyetlen mező sem ad pajzsot, csak kaját és kereskedelmet. Ilyen városok képtelenek egységeket/épületeket termelni! Ha azt látod, hogy több kör után is nulla pajzs jelenik meg az elkészültséget mutató mezőben, vásárold meg vagy szervezd át a termelést. Ha nem találsz pajzsos mezőt, küldj oda telepeseket és készíts erdőt.

Nem számít, hányadik vagy a katonai vagy kincstári rangsorban, még az sem katasztrófa, ha lakosaid nem túl boldogok, az viszont igen fontos, hogy te legyél a legjobban fejlett nép tulajdonosa!

Ha az a célod, hogy a többiek kiirtásával nyered meg a játékot, akkor a legelején van erre a legtöbb esélyed. Minél korábban szetküldesz pár katapultot a kontinensen, annál könnyebben nyomod le a még kezdő ellenfeleket.

Több katonánál jobb a kevés veterán. Barakk nélkül tehát ne készíts egynél több harci egységet!

Ha látsz egy ellenséges telepescsoportot, várd meg, amíg várossá alakul, majd rögtön foglald el. Ilyenkor még nincs benne katona. Pénz- és tudásszerzéshez kiváló módszer.

A telepesek legfeljebb fele foglalkozzon a földek megművelésével, a többiek menjenek városokat alapítani.

Nagy, sűrűn lakott civilizáció esetén a középső városok védelmet elhanyagolhatod: nem kell nekik városfal, sem sok katona. Ha már odáig jut az ellenfél, akkor már úgyis rég rossz.

Ha egy ellenséges város túl erős, lepd el a kajatermelő négyzeteit és szedd fel róluk az öntözést (amíg rajta állsz, amúgy sem tudja használni). Lassú, de biztos módszer.

Az ENSZ meglétekor felbontott békeszerződés a többi néppel is háborút jelent biztos, hogy jó lesz az neked?

Nagy háború előtt készíts egy rakás diplomatát és hajtsd őket a tankjaid előtt, illetve küldd őket az ellenséges városokba, vedd meg azokat, szabotáld őket vagy tedd tönkre valamijüket - a lényeg, hogy rombolj sokat, mielőtt értékes katonáidat rájuk eresztenéd. A költségek nem számítanak, a kirabolt városokból úgyis bejön elég pénz - remélhetőleg. A megnövekedett népesség mindenesetre sokkal hamarabb termeli vissza az esetleg eladott épületeket.

A tengeren sokkal könnyebb megsemmisíteni az ellenfelet (sokszor 3-4 egységet egyszerre), mint a szigeteden. Ha már lehet gőzhajód, lepd el velük a tengereket - egy csomó bajtól kíméled meg magad.

Ha háborúzol, a repülőket tartsd a hátországban. Bombázáskor ugyanis a repülők semmisülnek meg legelőbb. Ha meg akarsz támadni egy országot, amellyel még békében állsz, lopakodj a repülőkkel lőtávolba és csak utána robbantsd ki a konfliktust.

Ne hagyd félbe a háborút. Semmi értelme szétbombázni a városokat, ha nincs pár gyors földi egységed, amelyek elfoglalják őket.

Ha csak egyetlen világcsodát építhetsz, inkább ne tedd. Gyakran előfordul, hogy két körrel a befejezése előtt egy másik nép megcsinálja, és akkor már nem tudod átirányítani egy másik csodára a megtermelt javakat, és az egész veszendőbe megy. Ilyenkor a legkisebb rossz, ha legalább városfalba konvertálod az egészet. Ha már van, add el és építsd fel újra a csoda árából.

Figyelj oda arra, hogy ha véletlenül két városodban is építed ugyanazt a csodát, akkor a gyorsabb város után a gép nem figyelmeztet, hogy a másikat át kellene állítani valamire. Előfordult, hogy azt vettem észre: egy város már kétezer éve gyűjti a pénzt valamire, ami már rég elkészült a szomszédban..

Kösd össze a városokat egy-egy úttal. Ez megkönnyíti a seregek átcsoportosítását támadás esetén.

Az emberek boldogsága több tényezőn múlik. Ott van ugye a templom, a kolosszeum és a katedrális, aztán a munkanélküliek boldogsága, és nem utolsósorban a világcsodák jótékony hatása. A csapatok otthon-tartózkodása is lényeges, köztársaságban például kifejezetten haragos arcokat produkál egy-két távolba szakadt sereg.

A játékban nincs holtidő! Hiába nyomtad le mondjuk i.sz.1000 körül a sziget népeit, ha nem fejlődsz folyamatosan (négy-hat körönként újabb tudomány), vagy neadjisten stagnálni kezd a gazdaság, akkor előbb-utóbb komoly bajba kerülsz. Például megjelenik néhány vadászgép, és lebombázza a lovagjaid...

Készíts diplomatát, és létesíts nagykövetséget a többi nép városaiban. Ezentúl értesíteni fog, ha az adott nép fellázadt (ergo könnyebben elfoglalhatóak a városai), az államformájáról (köztársaságban békét kötve nem fogja azt megszegni, amíg át nem alakul monarchiává vagy mássá - erről is jelentést kapsz majd.)

Csapatokat leginkább a városokban állomásoztass, szerintem ott van a legtöbb hasznuk.

Az első várost az esetek 99%-ában a kezdőpozícióban érdemes megalapítani - magyarul az első telepesekkel ne menj sehova, hanem azonnal települj le.

A második városhoz ne csak alapító telepeseket küldj, hanem egy falanxot is. A város alapítása után nyomj egy h-t a katonákra, ezzel az ellátásukat átirányítod az új városra. Így egy körön át sem lesz védtelen az új település.

A városok grafikáján kis körvonal mutatja, ha városfal van benne. Ezeket csak erős (mondjuk Katapult) egységekkel támadd. Mivel az ellenfél képes körönként újabb védőcsapatot termelni, ha el akarod foglalni a várost totális elpusztítás helyett, akkor támadd egyszerre legalább két egységgel. Ha ugyanis például egyetlen katapulttal lövöd, akkor körönként egy védőt nyomsz majd le (amit a gép pótol), és ami fontosabb: egy épület is odavész, nomeg a város mérete csökken 1-gyel (kivéve ha hajóval támadsz).

Előfordulhat tehát, hogy mire elfoglalod a várost, egy kihalt, épületek nélküli kis falu lesz belőle.

Amíg nincsenek muskétásaid, automatikusan milíciát ajánl a gép védőegységként. Ha megvan a Bronze working, ne fogadd el, hanem kérj inkább Falanxot. Azoknak kétszeres védőereje van - igaz, kicsit tovább tart kitermelni.

A monarchiában többet termelsz ugyan, de a katonák egy-egy pajzsba kerülnek. Van azonban egy hasznos tulajdonsága is: monarchiában a nyugtalan lakosság hamar „boldoggá" válik, ha ott állomásoztatsz két-három egységet. Ez még mindig olcsóbb (és hasznosabb), mint mondjuk egy kolosszeum építése/fenntartása.

A kis kunyhókban különféle meglepetések várnak rád: például találsz 50 pajzsnyi lóvét, egy baráti egységet, sőt, várost, vagy épp egy rakás haragos barbárt, akik lekésték az utolsó metrót a Fradi-UTE rangadó után. Mivel ezeket a gép véletlenszerűen találja ki, csalhatsz egy kicsit: ha barbárok jönnek elő, töltsd vissza az állást és próbálkozz addig, amíg valami hasznosat nem találsz.

Eleinte a legnagyobb segítség - szerintem - egy gyors lovasegység, a középjátéktól azonban lehet, hogy jobban jön egy találmány.

Az első hajóid (Trireme) minden kör végén szárazföld közelében kell legyenek, különben elsüllyednek. Egy kör azonban két lépésből áll, vagyis összesen hat lépést tehetsz a vízen, mielőtt partot érnél. Persze nem árt tudni, a kör melyik felénél tartasz, hehe... Ha látsz egy ellenséges trireme-t, kövesd hazáig, így nem kell neked kockáztatni a szomszéd szigetet keresve - hiszen ő már kitaposta az utat.

Az előzőekből következik, hogy soha ne hajózz ismeretlen vizekre olyan Trireme-mel, amelyben más egység(ek) van(nak).

A barbárok rendszerint egy adott helyről érkeznek. Két-három támadás után már tudni fogod, melyik várost kell megerősíteni. A védőcsapatokat azonban NE állomásoztasd a városban, mert akkor a következő leggyengébb helyet támadják. A védők lakjanak szépen a város mellett, és ha megjelennek a piros egységek, akkor sétáljanak be a falak közé.

A barbárok előszeretettel bújnak elő a még nem felfedezett négyzetekből - játssz rá, hagyj néhány ilyet, hogy onnét csalogasd magadra.

Mikor űrhajót építesz, ne hagyd elveszni a fővárost (ahol a palota van), mert akkor megszűnik az űrprogram.

Ha egy másik nép előtted kezd űrhajót építeni, akkor kamikaze módjára tegyél meg minden lehetséges - akár kétségbeesett - lépést, hogy behozd őket. Valószínűleg úgyis mindegy lesz már..

Ha egy másik civilizáció úgy üdvözöl, hogy van ám neki atombombája is, akkor a legjobb, ha szépen kezdesz egy új játékot - hacsak nincs raktáron neked is pár hasonló ketyere. Egy agresszív civilizáció ugyanis nem bír magával, ha bombája van, és sok (khm) baj lesz vele.

Csak akkor fizess hűbért, ha nagyon muszáj. Egy civilizáció, amely lóvét kér tőled, nem fog sokáig békén hagyni. Ha fizettél, azonnal kezdj fegyverkezni - öt-tíz köröd van rá legfeljebb.

Ha az ellenfélnek vasútvonalai vannak, háborúban első dolgod legyen, hogy elvagod őket (pillage kétszer). Egy összefüggő vasúthálózat az egyik legnagyobb adu háborúban.

Ha egy diplomatával technológiát lopsz egy városból, az ország háborút indít ellened. Az összes, területén lévő diplomatát lenyomja. Ha tehát ilyet kívánsz tenni, készülj fel rá, hogy az összes arra járó diplomatád még abban a körben elvégezhesse feladatát (követség, lázítás stb).

Amíg két-három körönként odajön hozzád valamelyik játékos, és tudást akar cserélni veled, hagyd békén, helyesebben használd ki tudásod gyarapítására.

Előbb-utóbb aztán vagy pénzt kezd követelni, vagy valamelyik vívmányt - na akkor kell porrá zúzni

Ha már a fejlesztéseket szóba hoztam: nézzük, melyik épület/fejlesztés mire szolgál:

Bank

A bank a város által megtermelt adó és luxusjavak mennyiségét növeli 50%-kal Banking és Marketplace kell hozzá.

A Marketplace hatásához adódik hozzá, tehát nem oltják ki egymást. Ára 120, havi fenntartási költsége 3 pajzs.

Barakk

Ha van ilyen a városban, a létrehozott katonai egységek harc nélkül egyből veteránokká válnak Ez 50%-os pluszt jelent a katonák támadó- és védőerejéhez. A kalózok is ritkábban támadnak meg egy barakkal felszerelt várost.

Gunpowder és Combustion felfedezésekor eltűnnek (elavulttá válnak) és újra kell építeni oket. Nincs szükség semmilyen tudomanyos vivmányra hozzá. A második generációs barakk havi költsége 1, a harmadik generációsé 2.

Katedrális

Négy haragos embert változtat elégedetté Segítségével távol tarthatod a lázadást a városodtól - erre főleg fejlettebb államformánál van szükség. Religion kell hozzá, nomeg 160 ruppó. Havonta 3 pajzsba kerül. Ha megépíted Michelangelo kápolnáját, még erősebb hatásuk lesz.

Városfal

A védekező egység védelmi erejet megháromszorozza - kivéve, ha Bomber vagy Artillery támad. Ez a háromszoros szorzo ráadásul a terep és a veterán-státusz után kerül kiszámításra, egyszóval a legjobb harci építmény, amit csak egy város kívánhat magának

Ha van városfalad, egy védekező egység elvesztésével nem veszítesz el lakosságot. A fallal csökkented az árvízveszélyt is. Masonry kell hozzá, 120-ba kerül, aztán havonta 2-be.

Kolosszeum

Három boldogtalan lakót varázsol elégedetté Ára 100, havidíja 4.

Bíróság (Courthouse)

A korrupció mértéke 50%-kal csökken. Code of Laws kell hozzá, 80-ba kerül, havidíja 1 Olyan városokba telepítsd (hacsak nem kommunizmus az államforma, ott ugyanis mindenhol egyforma mértékű a korrupció), amelyek nagyon messze vannak a fővárostól, főleg, ha másik szigeten.

folyt. köv.

Horváth Péter

Egy programra a legjellemzőbb - nagy általánosságban -, hogy megnyit egy ablakot, kirak rá gombokat, meg ilyesmiket, menüket definiál, aztán figyeli az akciókat és aszerint cselekszik különböző dolgokat. Persze vannak másmilyen programok is, de ilyen apróságokkal most ne foglalkozzunk. Nézzük meg, hogyan nyithatunk egy ablakot a WB-re, rakosgassunk gombokat újdonsült ablakunkra, figyelgessük a felhasználó cselekedeteit, satöbbi...

Vak Vezet Világtalant, avagy BB2 tanfolyamat #4.

1. Példaforrás

Ez egy roppant egyszerű példa, amely arról szól, hogy előtérbe hozzuk a WB képernyőjét, nyitunk rajta egy ablakot, megvárjuk, míg a júzer kegyeskedik megnyomni a jobb egérgombot, becsukjuk az ablakot és a WB mehet végre hátra..

2. Példaforrás

Itt máshogy közelítjük meg a dolgokat; legyen a következő példa a kézikönyv 76. oldaláról egy forrás (A futtatása előtt javítsd ki, van benne pár hiba! Lsd megjegyzés, valahol a végén...) Ez egy Dec-Hex-Bin konverter, amely egy sima ablakban 3 beviteli mezőt (magyarul string gadgetet) rak ki. Bármelyik beviteli mezőbe begépelve egy értéket, a return lenyomása után megadja a másik két számrendszerben. Ez programozás közben néha hasznos lehet. Nézzük meg kissé részletesebben programocskánk pár parancsát:

FindSreen screen#[,title$]

A parancs keres egy képernyőt a programunknak. Ha a Title$ füzért megadod, akkor a képernyők közül név szerint választja ki a megfelelőt (ha van). Ha nincs, vagy nem adod meg, akkor az alapértelmezésű nyilvános képernyőt választja (default pubscreen), ez - ha nem állítottad be másként, akkor - a WB képernyője. A programunk számára ez lesz a Screen# számú képernyő.

StringGadget gadgetlist#,x,y,flags,id,maxlen,width

A parancs egy Intuition stílusú 'szövegbeviteli mezőt' kreál, amelybe - ha belekattint a user - szöveget írhat.

gadgetlist# - a gombok - egy ablakon belül - csoportokba szervezhetők és a csoport számát kell(ene) itt megadnod.

x,y - a gomb bf sarkának pozíciója az ablakban.

flags - a kézikönyv 187. oldalán vannak felsorolva a használható értékek.

id - ez egy pozitiv egész szám - kell hogy legyen -, amely a gomb azonosítója a gadgetlistán belül

maxlen - a mezőbe írható füzér maximális hossza karakterben.

width - a mező szélessége pixelben. Ha [illegible] szélessége, akkor görgethető.

Window window#,x,y,width,height,flags,title$,dpen,bpen[,gadgetlist#[,bitmap#]]

A parancs megnyit egy szabványos rendszerablakot az aktuálisan használt képernyőn. Ha megnyitsz egy ablakot, az lesz az aktuális ablak, míg másképp nem határozol.

window# - az ablak száma, amellyel erre mint objektre hivatkozhatsz a használata során.

x,y - az ablak bf sarkának koordinátái a képernyő bf sarkától számítva.

width, height - az ablak vízszintes és függőleges méretei.

flags - az ablak olyan speciális jellemzőit adhatod meg, mint a különböző rendszergombok megléte, vagy hiánya. (bezáró, méretező, mélység, vonszolósáv, gördítő gombok) Ha több flagot akarsz egyszerre használni, használd a logikai VAGY operátort ('|'), vagy add össze az értéküket. Például, ha azt akarod, hogy az ablaknak aktív legyen megnyitásakor a vonszoló és méretező gombja: $1|$2|$1000 vagy $1003.

title$ - az ablak tételsorában szereplő szöveg. Megadható füzérként vagy változóként is.

dpen, bpen - az ablak fő színei. A DetailPen a tételsor színe, BorderPen a kereté.

gadgetlist# - annak a gadgetlistának a számát adhatod itt meg, amely csoportban lévő gombokat az ablakban használni szeretnéd.

bitmap# - az ablak bittérképének a száma.

A Window kulcsszó függvényként is használható:

succ=Window(window#,x,y,width,height,flags,title$,dpen,bpen[,gadgetlist#[,bitmap#]])

vagy például a 'succes=peek.l(addr window(0))' alakban lecsekkelheted, hogy az adott ablak egyáltalán létezik-e.

WLocate cursorx,cursory

Az utasítás a szöveges kurzort a megadott pozícióba helyezi - az aktuális ablakban - a bf saroktól pixelben megadva.

WaitEvent

Megállítja a program végrehajtását, az Intuition valamely üzenetére várva. Ez az üzenet egy ún. IDCMP flag képében érkezik, amely megmondja, hogy a júzer milyen tevékenységet végzett az ablakban. Van pár előre definiált IDCMP flag, amelyek a legsűrűbben hasznalt tevékenységeket figyelik. Ha esetleg egy olyan júzer eksönt akarsz csekkelni, ami nincs ezek között, azt magadnak kell megoldanod.

GadgetHit

Megadja annak a gombnak az azonosítószámát, amit a felhasználó lenyomott, vagy felengedett.

StringText$(gatgetlist#,id)

A megadott gadgetlistához tartozó és azonosítójú gomb tartalmát adja vissza a függvény.

ActivateString window#,id

Ezzel az utasítással a megadott ablakban lévő id azonosítójú beviteli mezőt programból is lehet aktiválni. Gyakorlatilag ua., mintha a user belekattintott volna.

SetString gadgetlist#,id,string$

Ezzel tudsz egy füzért beírni programból a beviteli mezőbe

Redraw window#,id

Újrarajzolja a megadott [illegible] gadgetet. Ez

proporcionális gadgeteknél és beviteli mezőknél érdekes. Ha a SetString paranccsal írkálsz, akkor kell!

A Val(), UCase$(), Len(), Mid$(), Str$(), Right$(), Hex$() és Bin$() sima konverziós függvények minden basic nyelvben megtalálhatók, így ezekre nem vesztegetném a szót.

Lássuk a forrás működését:

1. Keresünk egy képernyot, készítünk három szövegbeviteli mezőt, majd megnyitjuk az ablakunkat. Kiíratjuk a mezők neveit és definiálunk egy .l típusú, value nevű változót.

2. Egy Repeat - Until ciklusba bepakoltuk a programunk törzsét, amelyből addig nem tud szabadulni, amig a user meg nem nyomja az ablak Close gombját.

3. A cikluson belül első dolgunk, hogy figyeljük, érkezik-e az intuitiontól üzenet arról, hogy a felhasználó mocorog.

3a. A beviteli mezők aktiválásának figyelését egy If szerkezet végzi

3b. Azt hogy melyiket aktiválták, pedig egy ún. Case struktúra figyeli.

4. Az érték beírása és a Return lenyomása után elvégzi a konverziót, feltölti a mezőket és kezdi a várakozást előről, amíg a júzer be nem csukja az ablakot.

Most pedig következnek a sorozat előző részében megígért eljárások.

Procedúrák, avagy eljárások

Az egyik programozási módszer szerint a programok készítésének legegyszerűbb módja, ha az önálló feladatokat végző részeket külön eljárásokként írjuk meg, külön-külön leteszteljuk, majd a programtörzsben csak ezeket az eljárásokat hivogatjuk, hivatkozunk rájuk, paramétereket csereberélünk köztük satöbbi. Ennek megvan meg az az előnye, hogy egy eljárás mobilizálható, azaz pl. az egyik programunk input/output figyelő részét felhasználhatjuk egy másik programunkban is. Ha univerzálisra írod - csekély többletmunkával - akkor minimális változtatások kellenek csak.

- a procedúráknak átadható paraméterek száma hatra van limitálva.
- szigorúan tilos Goto, vagy Gosub utasításokkal ki-be ugrálni procedúrából/ba.
- a helyi változók a procedúra minden újrahívásakor inicializálódnak.
- a BB2-ben kétféle eljárástípus van, az utasítás és függvény. Utasítás típusú procedúrának nem lehet visszatérési értéke.
- NewType változókat nem adhatsz át eljárásnak paraméterként, viszont a mutatóját már igen.

Nézzünk egy röpke példát az utasítás tipusú eljárasra, amely kiírja 1 és 5 közötti számok faktoriálisát:

```
Statement fact{n}
   a=1
   For k=2 To n
      a=a*k
   Next
   Print a
End Statement
 For K=1 To 5
   Fact{k}
Next
Mousewait
```

A helyi és teljeskörű változók használatát a 'k' változó jól mutatja. Van egy belőle a főprogramban, ez egy teljeskörű változó. Van egy másik az eljárásban, ez pedig a helyi változó. Ha egy eljáráson belül van egy teljeskörű változóval megegyező nevű változó, akkor sincs probléma, mert az eljárás is a sajátját használja és a főprogram is. Ha például hatnál több paramétert akarsz átadni egy eljárásnak, akkor azt az ún megosztott teljeskörű változókkal teheted meg.

Érdekesmódon a procedúráknak átadott paraméter(eke)t nem a más nyelveknél megszokott zárójelek közé kell tenni, hanem az ún. csócsös ('{','}') zárójelek közé. A híváskor és a definiáláskor is. Ezek a paraméter nélküli eljárasoknál sem hagyhatók el!

Most nézzuk a fenti példát függvény típusú procedúrával megvalósítva:

```
Function fact{n}
   a=1
   for k=2 to n
      a=a*k
   Next
   Function Return a
End Function
 For K=1 To 5
   Nprint fact{k}
Next
Mousewait
```

Ez azért már jobban használható, mint az utasitás procedúra. Nem? A visszatérési értéket bármely kifejezésben felhasználhatod

a=fact{k}*fact{j}

A függvény típusú eljárások visszatérési típusát az eljárás deklarálásakor jelezned kell. Alapesetbem .q típus lesz. Ha füzért akarsz visszaadni, akkor például:

```
Function$ spc{n}
   For k=1 To n
      a$=a$+"
   Next
Function Return a$
End Function
 Print spc{20},"over here!"
MouseWait
```

Lehetőséged van rekurzív eljáráshívásra is, amikor egy eljárás saját magát is meghívja. Azért figyelj oda, hogy ki tudj szállni, mert eszi a memóriát... Itt van a faktoriális számító egy rekurzív verziója:

```
Function fact{n}
   If n>2 Then n=n*fact{n-1}
   Function Return n
End Function
For n=1 To 5
   NPrint fact{n}
Next
MouseWait
```

```
;
; 1. példaforrás
;
 WBenchToFront_
WbToScreen 0
 Window 0,2,1,600,180,15,"A window the workbench
screen!",0,1
 NPrint "Click Right Mouse Button To Quit"
 While Joyb(0)<>2
Wend
 WBenchToBack_
```

```
;
; [illegible] peldaforras
;
 ILBMInfo "ilbm_kep_allomany.iff"
 Screen
0,0,0,ILBMWidth,ILBMHeight,ILBMDepth,ILBMViewMode,"
 ,0,1
 LoadScreen 0,"ilbm_kep_allomany.iff",0
Use Palette 0
 MouseWait
```

Néha szükséges, hogy az eljárás elérje a főprogram teljeskörű változóit. Ezt úgy teheted meg, ha az eljárásban jelzed, hogy a változó Shared, azaz megosztott:

```
Statement example()
   Shared k
   NPrint k
End Statement
 For k=1 To 5
   example()
Next
MouseWait
```

Azt hiszem, ez egyértelmű...

3. példaforrás

A grafika eddig kimaradt valahogy. A BB2 többféle grafikus objektummal tud operálni, egyelőre vegyük a legegyszerűbbet, amikor egy bármilyen IFF-ILBM képet akarunk megjeleníteni egy képernyőn.

Ez tényleg primitív és például HAM8 képek esetén a paletta is korrekcióra szorul, de azért működik: először lekérdezzük az állományból a kép dimenzióit, a kapott értékeket felhasználva megnyitunk egy képernyőt, amelyre rögtön be is töltjük a képállományt.

ILBMInfo állomány$

Beolvassa a kép paramétereit, amelyeket az ILBMWidth, ILBMHeight, ILBMDepth és ILBMViewMode parancsokkal kérdezhetünk le.

Screen screen#,x,y,széles,magas.mély.mód.tétel$,dpen,bpen[.bitmap#]
Screen screen#,mód

Hasonlóan egy ablak nyitásához, a képernyőnyitásnak is két változata van: egy rövidebb, és egy precízebb. (Ha még ez sem elég, akkor a ScreenTagLists-szel pontosíthatod.)

screen# · ez lesz a képernyő azonosítója.

x,y · a képernyő bf sarka a diszplén.

széles,magas · a képernyő méretei pixelben.

mély · a bitsíkok száma. Ettől függ, hány színt használhatsz a képernyőn.

mód · a megjelenítés módja, például: hires=$8000, ham=$800, hbrite=$80, lace=$4, lores=$0

tétel$ · a képernyő tételsorában lévő felirat.

dpen, bpen · a detail és a blokk színei.

bitmap# · ez egy elég bonyolult dolog, talán majd máskor és részletesen...

LoadScreen screen#,állomány$[.paletta#]

Betölti a megadott IFF-ILBM képállományt a megadott számú képernyőre. Nem árt, ha ez a képernyő meg vanik® nyitva. Opcionálisan a kép palettájához is rendelhetsz egy számot. Erre a palettára ezután ezzel a számmal hivatkozhatsz.

Use objektnév objekt#

A megadott számú objekt - jelen esetben a paletta használata.

A BB2-vel objektként használhatunk olyan dolgokat, mint képernyők, ablakok, gadgetek, menük, bitmapok, shape-ek, sprite-ok, slice-ok és állományok. Az objekthasználatot, a hozzájuk rendelt IO műveleteket, struktúrájukat és egyebeket egyszerűen és könnyen intézheted, viszont nem árt hozzájuk a debugger egyidejű használata, mert egy csomó nem mindig magától értetődő opció beállításáról hajlamos közben a programozó elfelejtkezni. A kézikönyv sem mindig egyértelmű, néhol csak utalgat...

N2

```
;
; 2. példaforrás
;
 FindScreen 0
 StringGadget 0,64,12,0,0,18,144
StringGadget 0,64,26,0,1,18,144
StringGadget 0,64,40,0,2,18,144
 Window 0,100,50,220,56,$1008,"BASE
CONVERTER",1,2,0
 WLocate 2,04:Print "DECIMAL"
WLocate 2,18:Print " HEX$"
WLocate 2,32:Print "BINARY%"
 DEFTYPE.l value
 Repeat
  ev.l=WaitEvent
  If ev=$40      ;gadget up

    Select GadgetHit
      Case 0
        value=Val(StringText$(0,0))
      Case 1
        r$=UCase$(StringText$(0,1))
        value=0:i=Len(r$):b=1
        While i>0
          a=Asc(Mid$(r$,i,1))
          If a>65 Then a-55 Else a-48
          value+a*b
          i-1 :b*16
        Wend
      Case 2
        r$=StringText$(0,2)
        value=0:i=Len(r$):b=1
        While i>0
          a=Asc(Mid$(r$,i,1))-48
          value+a*b:i-1
          :b*2
        Wend
      End Select
      ActivateString 0,GadgetHit
      SetString 0,0,Str$(value)
      SetString 0,1,Right$(Hex$(value),4)
      SetString 0,2,Right$(Bin$(value),16)
      Redraw 0,0:Redraw 0,1:Redraw 0,2
      EndIf
Until ev=$200
```

Házi feladat:

1. Az első példában szereplő Joyb utasítással az a probléma, hogy közvetlenül az egérportot figyeli, ezért pl. sorosegér használatakor nem müxik. Csináld meg az egérfigyelést úgy, hogy az eredeti és a sorosegérrel is dolgozzon!

Megjegyzés:

1. A UBB CD-vel állományban jött kézikönyvből a vágóasztalon keresztül a legegyszerűbb átvinni a Tedbe a forrásokat. Itt csak egy a gond: a manuál szkennölve van, ezért a Ted be fog hányni mindenféle hibákra hivatkozva. Néhány O betűt nullára kell cserélni, I-t l-re, vesszőket, kettőspontokat kijavítani, meg ilyesmi. Nem nagy munka, de kissé bosszantó.

2. Igen, egy kicsit ugrálgatok a témakörök között, de ez azért van, mert megpróbálok minél több kérdésre válaszolni, a hely viszont véges...

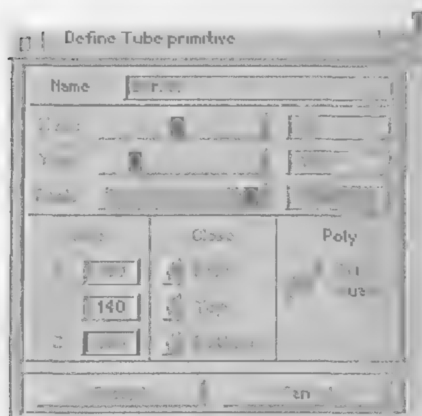
A sorozat tartalma:

1. A BB2 ismertetése, telepítése
2. Pár alapszintű dolog (program struktúra)
3. Állandók, változók, állományelérés
4. Eljárások, gombok, képbetöltés
5. ~ a nyelv ismertetése példákon keresztül...

Tornado 3D workshop (4.)

7. Rozsdás olajoshordók

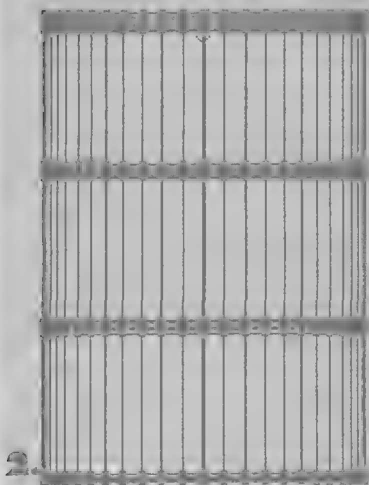
Ebben a fejezetben régi koszos olajoshordót készítünk, úgyhogy el is kezdjük a hordó modellezését. Az object menüből egy poligon csövet készítünk az alábbi paraméterekkel:



1.

Lépjünk Edit Polygon módba és jelöljük ki a felső két pontsor közti kifelé néző poligonokat, majd ha mindet kijelöltük, nyomjunk <Enter>-t, ezzel a felületek megfordultak, mert később ezekből lesz a hordó belseje. Ebben a projectben amúgy nagyon nagy hasznát vesszük a jobb gombbal előcsalható dragbox-nak (vagy ahogy hívják).

Lépjünk Edit Points módba, most a hordó oldalán lévő merevítőgyűrűket fogjuk kialakítani. Jelöljük ki az alsó négy sort és az Y tengely mentén méretezzük őket úgy, hogy elég közel kerüljenek egymáshoz ahhoz, hogy egy gyűrűszerű körkörös kidudorodást képezhessünk belőlük. A képen láthatjátok, hogy kb. mire gondolok. Hogy ha a felső négy sor megfelelő pozícióba került, unselect all (<space>), jelöljük ki a következő ÖT sornyi pontot és

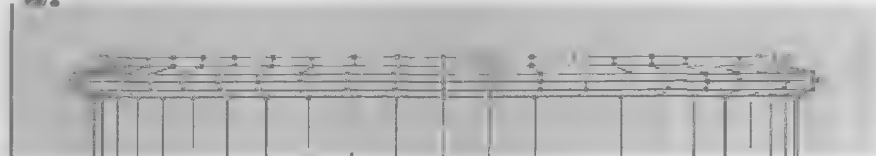


2.

hasonlóképp méretezzük át, valamint mozgassuk a hordó magasságának 1/3-ához. A következő öt pontsort hasonlóképp a hordó 2/3 magasságához toljuk. A maradék felső hat sorral is hasonlóképpen járjunk el, ezek a hordó végén tömörüljenek. A hordónak most kb. a 2. képen láthatóhoz kellene hasonlítani.

Most jelöljük ki valamelyik közbülső (tehát nem a két szélső) gyűrűt és a „Taper" funkcióval (menü:Modify/Transform/taper, vagy a <t> bill lenyomása) kúposítsuk ki szépen, hogy a gyűrű kidudorodjon. A másik belső gyűrűvel is tegyük ugyanezt. Esetleg lesimíthatjuk egy kicsit a dudort, a középső pontsor X és Z irányú kicsinyítésével. Jelöljük ki most az alsó négy sort. Ezeket is kúposítsuk ki a „Taper"-rel. A hordó nyílásához érkeztünk, most azt fogjuk kialakítani. Kicsinyítsük le a két felső sort az X és Z tengely mentén, hogy úgymond „beleférjenek" a hordóba, ezek fogák alkotni a hordó belsejét, ezért is kellett megfordítani őket az elején. Jelöljük most ki a harmadiktól a hatodik sorig a pontokat és „taper" ezeket is, hogy meglegyen a felső gyűrű. Egy kicsit alakíthatjuk egyenként is a sorokat, hogy pontosan egy kívánt formájú gyűrűt alkossanak. A 3. képen látható módon kell most a hordó tetejének kinézni:

3.



Mozgassuk most a két felső sort lejjebb úgy, hogy a második és a harmadik sor magassága egybeessen. Most a felső pontsort (a henger tetejét) vigyük le majdnem egészen az aljáig, ez lesz a hordó belseje, vastagsága.

Az éles szélek elkészítése

Lépjünk poligonszerkesztő módba és jelöljük ki a felső, valamint az összes többi "abroncs"-ot alkotó poligont, de csak azokat. Aztán menü:Modify/Surfaces/Make Surface és nevezzük el őket pl. „Abroncs"-nak. Ezzel az imént kijelölt poligonok egy külön felületet (surface) alkotnak. Menü:Modify/Surfaces/Separate, válasszuk az „Abroncs" nevű felületet. Ez a menüpont az adott surface szélén lévő poligonok külső pontjait megduplázza, így elkülöníti a felületet, tehát a smooth (phong) eljárás nem simítja egybe a többi szomszédos poligonnal, így éle lesz az abroncsoknak. (Ez a



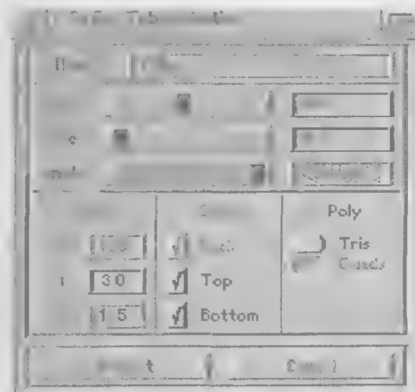
4.

Hard Edge). Most deselect all (<Space> még mindig) és jelöljük ki az ÖSSZES poligont, adjuk vissza mindnek a default surface-t, az abroncsnak nincs szüksége külön felületi tulajdonságokra, az egész trükk csak a Hard Edge miatt kellett. Az előzetes megjelenítő ablakban valami ilyesmi látható: (4. ábra)

A hordó fedele

Készítsünk még egy Tube primitívet az 5-ös képen látható értékekkel.

5.



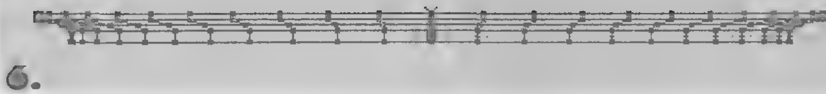
A pontsorokat megfelelően módosítani kell, hogy szépen illeszkedjen a fedél a hordóra, egy példa erre a 6-os kép.

Elkerülendő a smooth algoritmus lekerekítő hatását, itt is - hasonlóképp a hordó abroncsaihoz - a fedél felső és alsó poligonjait el kell különíteni. Jelöljük ki külön a felső, külön az alsó poligonokat, készítsünk belőlük külön surface-t, separate, majd a fedél összes poligonját kijelölve csináljuk vissza a külön felületeket, elég egy itt is, ahogyan a hordónál.

Na, a hordó modellezésén túl is vagyunk, most a felületi tulajdonságokon a sor. Ne gondolja senki, hogy ez már könnyű, a legtöbb object elkészítési idejének kb. a fele a modellezés, fele a textúrázás.

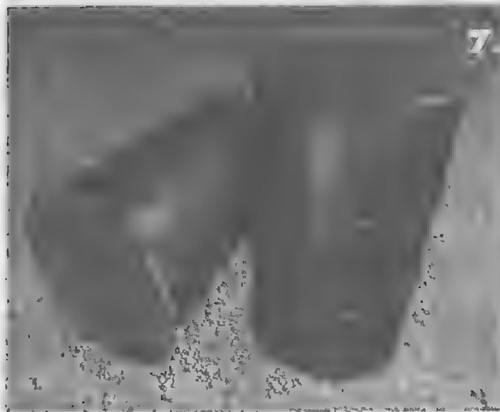
A mintázat

Nos, izzítsa be mindenki a kedvenc képmanipuláló, vagy rajzprogramját, hogy a hordó „ruháját" elkészítsük. A tárgyon körbe lesz feszítve, tehát vízszintesen kell majd ráhúzni a képet. A legegyszerűbb, ha egy könnyen ismételhető textúrából indulunk ki, vízszintesen megismételjük (Tile) és aztán festjük rá a szükséges plusz feliratot, vagy egyebeket. A végső textúra oldalainak aránya 3.14:1, tehát vízszintesen 3.14-szer nagyobb, mint függőlegesen, a hordó arányaiból következően. Én egy nagy sziklaszerű mintát dupláztam meg vízszintesen, sötétítettem (darken) és a megfelelő oldalarányúra vágtam (Crop). Aztán kézzel rajzoltam rá rozsdafoltokat, pacákat, karcolásokat. Csak a bal és jobb szélet ne variáljuk, mert azoknak össze


6.

kell illeniük, mikor a hordón körbeér a map.

Amikor elkészül a map, vigyük fel a hordóra, mint „Tube Map from Top", valamit a hordó fedelére is adjuk rá mint „Top Plane Map". A tető mintája U% ismétlésének értéke 0.3 legyen. Esetleg a tető mintázat méretét is megváltoztathatod, az U% és a V% értékeket, hogy a fedélen a képnek csak egy kisebb részlete látszódjon, az ismétlődés látványát elkerülendő. Itt az általam összehozott végeredmény:



8. Éles és lágy szélek

Nem könnyű a Tornado3D 2.1-es verziójában az élek lekerekítésének irányítása. Igaz, hogy a phong algoritmus (smoothing) erőssége százalékban megadható külön minden surface-hez, de egy felület esetleg nagyon sok poligonból áll, sok éle van, de mégsem szeretnénk szétszabdalni több surface-re csak azért, hogy a phong hatást néhány élen kiiktassuk. Erre egy megoldás, hogy a simítani nem kívánt poligonokat elkülönítjük a szomszédjaitól. Ezzel meg az a gond, hogy teljesen éles sarkokat hoz létre, ami a valóságban nem létezik. Egy egyszerű példából kiindulva nézzünk meg egy kockát bekapcsolt smoothing-gal:



Látható, hogy a kocka valahogy nem az igazi, az algoritmus elég csúnyán elbánik a 90°-os sarkokkal. Ezt most kijavítjuk. Lépjünk poligonszerkesztő módba és válasszuk ki azokat a poligonokat, amiknek élet szeretnénk. Ennél a kockánál például a tetejét és az alját jelöljük ki. Ezekből a poligonokból most egy külön felületet, surface-t csinálunk (<Amiga> <m>). Ez után válasszuk ki a surface/separate menüpontot, amivel a kijelölt poligonok elkülönülnek a szomszédjaiktól. Ugyanezeket a műveleteket eljátsszuk az első-hátsó poligonokkal is, így a kocka minden oldala elkülönült egymástól. Mivel ez oly módon történik, hogy a poligonok közé új pontok kerülnek, a külön surface-ekre a továbbiakban nincs is szükség, csak arra kellettek, hogy az elkülönítést szabályozzák. Ezért válasszuk ki a Surface/ForgetAll menüt, így minden poligon visszakapta a default, alap felületi tulajdonságait. Most már együtt kezelhetők, textúrázhatók. Miután ezzel kész vagyunk, a kockánk kb. ilyen lesz:



Mint azt feljebb kifejtettem, a poligonok nem simítódnak már egymáshoz, de így meg túl tökéletesen élesek a széleik, ez nem valósághű. Erre jön a következő megoldás. Az élek tompítását a Metaform eszközzel fogjuk elvégezni. Ha egy ilyen egyszerű tárgyunk van, aminek minden élét tompítani akarjuk, akkor az élletörés a megoldás. Jelöljük ki az egész tárgyat, majd menüből modify/detail/metaform és írjunk be egy nagyon kis értéket az „U edge tension"-höz. Én 0.02-t használtam ennél a kockánál, ezzel a „V Edge Tension" értéke automatikusan 0.98 lett, ezek a számok azt jelentik, hogy az élletörés kezdete a poligonok méretének a 2%-ától kezdődik. Ez a következő képen látható eredményt adja:



Látható, hogy még mindig nem teljesen tökéletes, még mindig árnyalások vannak az oldalak közt. Ezért az előbbi metaform funkciót még egyszer rá kell uszítanunk a kockára, hogy egy kicsit még kerekítsen az éleken, de ezzel az oldalakat jobban elkülöníti, azok majd laposabbak lesznek (árnyalási szempontból). Tudom, van ilyen primitív, hogy „Rounded Cube", de ez a módszer nem csak kockákra alkalmazható, csupán azért használtam mégis, mert így egyszerűen be tudtam mutatni a lényeget. Íme a végeredmény:



Ez a módszer szinte bármilyen tárgyra alkalmazható, mindössze tudni kell, melyik poligonokat akarjuk a hatása alá vonni.

9. Egy metamesh dinoszaurusz modelezése kockákból

Ha az úgynevezett „Box modelling" technikáról beszélünk, akkor a kiindulási alap mindig egy egyszerű kocka, aminek az oldalait többször kinyomva majd lekerekítve kapjuk meg a végeredményt. A Tornado3D metamesh funkciója lekerekíti a három- és négyszögek éleit, tehát ha a modellünket tényleg kockából kiindulva készítjük el, semmi gond nem lehet a sarkok életlenítésével. De kezdésként ismerkedjünk meg egy kicsit azzal, amit modellezni kívánunk.

A dinoszaurusz, aminek a modelljét most elkészítjük, kiválóan úszik és fut. Hosszúkás teste és farka lehetővé teszi számára a gyors előrejutást mocsaras területen, vagy vízben. Kizárólag növényeket fogyaszt, és a gyorsaságának köszönheti, hogy a ragadozóitól megmenekül. Nagyon sima bőre van és erős lábai. Kezdjük is el a felépítését:

Rakj le egy egyszerű kockát.

Válts át poligon szerkesztő módba.

Jelöld ki az elölnézetben jobbra eső poligont és használd a bevel funkciót, az inset értékének adj meg 0.8-at, ez azt fogja jelenteni, hogy a kinyomott poligon mérete az eredeti méretének a 80 százalékára megy össze. A depth-hez 50-et írj, ekkora távolságra lesz kinyomva a kijelölt poligon. Esetleg kicsit változtass az elhelyezkedésén figyelembevéve, hogy ez lesz a dinó farkának (a hátsónak!) a kiinduló pontja.

Bevel ismét, inset: 0.8, depth: 3

Bevel inset: 1, *depth: -10*

Bevel inset: 0.99, depth: 0

Bevel inset: 0.8, depth 60. Forgasd el ezt a poligont a Z tengelyen 11 fokkal úgy, hogy a farok további része lefelé induljon.

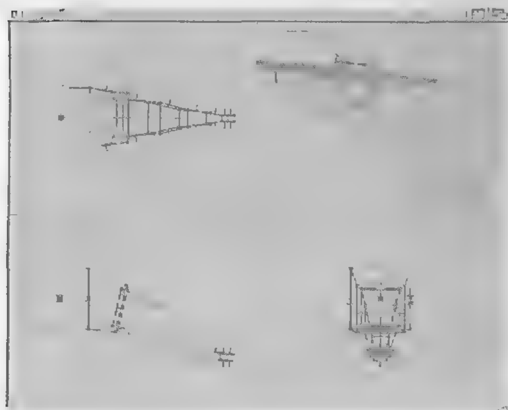
Bevel inset: 0.6, depth: 60. Mozgasd a poligont kb. 20 méterrel lejjebb.

Bevel inset: 0.6, depth 40. Forgasd el a Z tengelyen -7 fokkal, hogy a farok elkezdjen a talajon vízszintesen feküdni.

Bevel inset: 0.6, depth: 20

Bevel inset: 1, depth: 20

Bevel inset: 1, depth 20. Ok, most az első képen láthatóhoz hasonló object-ed lett:



Most válaszd ki a kockán a bal oldali poligont. Igen, igen, a dinó fejével folytatjuk. Nyomjuk ki ezt a poligont inset: 0.8, depth: 70 értékekkel. Forgassuk el a Z tengelyen 40 fokkal és told vissza a helyére, ahol volt.

Bevel inset: 0.8, depth 70. Forgasd el a Z tengelyen olyan -20 fokkal, majd húzd vissza a helyére a poligont.

Bevel inset: 0.95, depth: 5

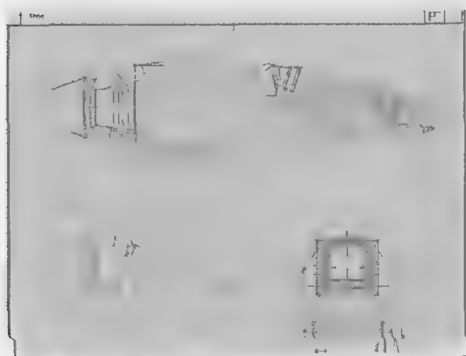
Bevel inset: 0.98, depth: -5

Bevel inset: 0.8, depth: 25. Forgasd el ezt a Z tengelyen -20 fokkal és mozgasd vissza a helyére.

Bevel inset: 1.1, depth: 5

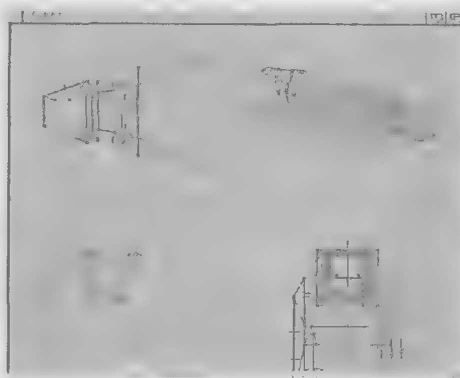
Bevel inset: 1.5, depth: 5. Méretezd (scale, nem size!) a poligont az Y tengelyen 0.9 -re, hogy a fej teteje és a nyak egy vonalban legyen.

Bevel inset: 0.5, depth: 25. Mozgasd egy kicsit lejjebb ezt a poligont, hogy az alja az előzőnek az aljával egy vonalba essen. Ezen a ponton a te dinód is hasonlóan fest, mint itt a 2. képen:



Jelöld ki a poligont a dinó feje tetején és bevel inset: 0.5, depth: -5. Forgasd el ezt -20 fokkal a Z tengelyen.

Told el kicsit úgy, hogy a poligon közepe metssze a fej felső éleit. (ahogy a 3. képen is látató)



Most jelöld ki az eredeti kocka maradék két oldalsó poligonját, innen nőnek majd ki a dinó lábai. Bevel inset: 0.75, depth: 15.

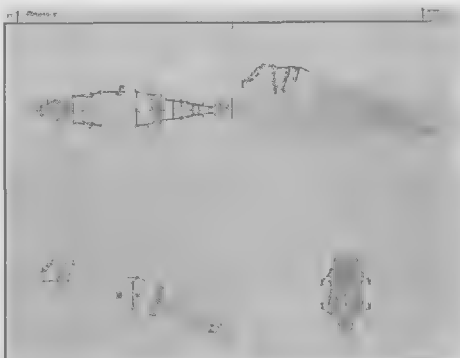
Térj át poligonból pont szerkesztő módba és jelöld ki a 4. képen látható négy pontot.



Mozgasd eme pontokat az X tengelyen 45 méterrel.

Méretezd őket (scale ismét) az Y tengelyen 0.7-re.

Lépj vissza poligon módba és válaszd ki a két előrenéző poligont a labakon.

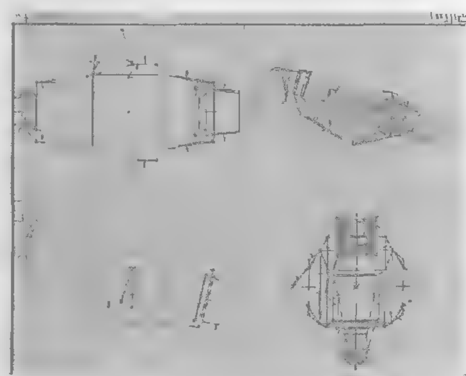


Bevel inset: 0.6, depth: 15.

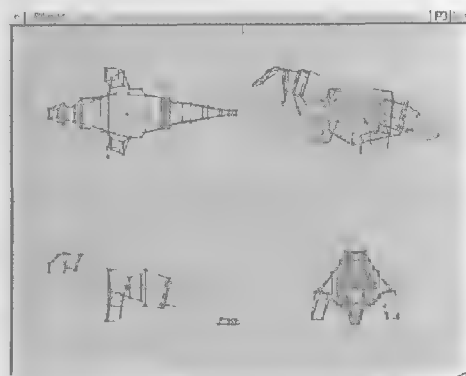
Pontszerkesztő mód, és jelöld ki az előbbi poligonok felső két pontját (mindkét poligonét) és vidd le őket majdnem annyira, ahol az előző poligonok alja van.

Méretezd őket a Z tengelyen a 1.5-szörösükre. A poligonok, amik most meg lettek variálva, lefelé néznek.

Jelöld ki a lefelé néző poligonokat.



Bevel inset: 1, depth: 60. Scale az Y tengelyen 0-ra, így szépen ki lettek lapítva. A poligonok pontjait igazítsd meg, hogy négyzet alakjuk legyen.



Vissza poligonszerkesztőbe, a két utolsó poligont jelöld ki. Most ki fog nőni a dinó lábfeje, tehát bevel inset: 1.5, depth: 5.

Bevel inset: 1, depth: 10.

Bevel inset: 0.99, depth: 1. Ez azért kellett, hogy a metamesh funkció után is lapos maradjon a talp.

Jelöld ki az EGYIK láb hátsó pontjait és méretezd le 0.5-tel a Z tengelyen, majd mozgasd vissza a helyükre, így a láb előrefelé kiszélesedik.

Csináld meg az előző műveletet a másik lábbal is. Nos, nagyjából kész lett a mi kis dinónk szögletes váza. Ments ki gyorsan ezt az object-et, még a metamesh, azaz a lekerekítés előtt, hogy bármikor finomíthass rajta.

Nagyjából a 8. képhez hasonlónak kéne nálad is kinéznie:

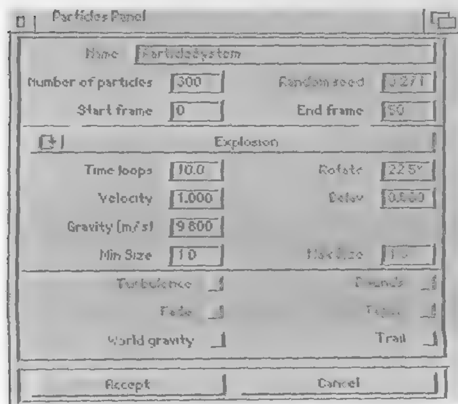


Ha most erre a tárgyra néhányszor ráereszted a metamesh funkciót, egész szép gömbölyded dinoszauruszod lesz. Természetesen rengeteg részlet még hiányzik róla, (fogak, száj, szemek, orr, stb.) és egy halom munka vár még a textúrázásnál is, de bemutattam egy egyszerű módszert a bonyolultabb tárgyak egyszerű kockából kiinduló elkészítésére. A sok metamesh után a dinó már a 9. képen látható formájában pompázik:



10. A részecske rendszer paneljének megértése

A részecske rendszerek felhasználási lehetőségei szinte végtelenek, általában mégis csak kisebb plusz hatások elérésére használják őket. Nagyszerűek, ha por, füst, köd vagy egyéb homály hiányzik a scene-ről, de jópár speciális effektus is létrehozható a segítségükkel. A Tornado3D-ben ilyenek a füst, robbanás, vagy a szökőkút típusú particle system-ek. Még a normál tárgyak is részecske rendszerré alakíthatók. Nos, először talán próbáljuk elsajátítani a Particle System Panel legfontosabb opcióit.



Tehát itt a magyarázat a teljesen egyértelmű opciók kivételével mindegyikről:

Start Frame:

Az a képkocka amelytől kezdve a részecske rendszer "feléled". Ha mondjuk előbb kezdődik, mint maga az animáció (pl. a -50. kockában), akkor a rendszer teljesen aktív lesz már az anim kezdetekor.

End Frame:

Az utolsó kocka, amin a résuecske rendszer aktív. Ezután a részecskéknek nincs hatása a képre.

Type:

A részecske rendszer típusa, ami lehet

Fountain: (Szökőkút)

Ez eredeileg szökőkutat jelent, általában akkor használják, ha sprészerűen akarnak egy megadott irányba részecskéket spriccelni.

-Explosion: (Robbanás)

Robbanás, ennél a részecskék egy pontból távolodva repülnek minden irányba.

-Smoke: (Füst)

Az egy pontból kiinduló részecskék egy ívet járnak be. Ahogy a kezdőponttól távolodnak, úgy halványodnak el amíg teljesen el nem tűnnek.

-Swarm: (Sokaság)

Itt a részecskék a rendszeren belül nagyobb csoportokat alkotva „egybegyűlnek". Kiváló a por hatásának eléréséhez.

Time Loops:

Alapvető fontosságú, ez szabályozza az effektus sebességét. A Time loops határozza meg a részecskék eltűnését is, ha a Fade (később tárgyaljuk) be van kapcsolva. Tehát, például legyen a Time Loops értéke 1, tartson a particle system 100 frame-en keresztül. Így minden részecske 100 képkockán keresztül „fade-el", tűnik el. Ha a Time loops értéke 2, akkor a sok kis részecske „életideje" csak 50 kép lesz.

Rotate:

Ez a kirepülő részecskék irányának eltéréaét maximálja az alap irányhoz képest. Tehát ha ez nulla és mondjuk Fountain típussal kísérletezünk, akkor csak egy függőleges vonalban fogja kilövellni magából a darabkákat, nem szóródnak szét semerre.

Velocity:

A részecskék kezdő sebességét határozza meg.

Delay:

A részecskék keletkezésének ütemére van hatással. Ha a Start frame 0 és az End frame 100, akkor ugye van 100 képkockád. Ha most a Delay értéke 0.5, akkor az összes kis részecske megszületéséig el fog jutni az anim az 50. fázishoz. A 0.1-es Delay érték hatására az összes particle kibújik már a tizedik képen. Negatív érték is megadható, így a rendszer keletkezésekor már lesznek résszecskék kibújva.

Gravity:

Nos, azt hiszem ezt nem kell elmagyarázni...

Min Size:

A kis darabkák minimális méretét adhatod meg itt PIXELBEN! Tehát a felbontástól függ, hogy ez mekkora részecskéket fog a végő képeken jelenteni.

A normál tárgyak részecske rendszerré alakításakor is a Min Size adja meg a vonalvastagságot, amivel rayzolva lesznek az élek. (Amúgy ha egy tárgyat particle systemmé akarsz alakítani, jelöld ki, majd <Shift> nyomvatartása mellett válaszd ki az Objects/particle/make menüpontot. Csak 7-es, 8-as preview minőségnél látszik az eredmény!)

Max size:

Ezzel adhatod meg a részek legnagyobb méretét, tehát, ha közelebb jönnek a kamerához, max. ekkorák lehetnek.

Turbulence:

Ad egy kis véletlenszerű mozgást a részecskéknek.

Bounds:

Megállítja a részecskéket, ahogy elérik a talaj szintjét, nem zuhannak át a padlón.

Fade:

A Time Loops-nál már volt róla szó, a részecskék az idő előrehaladtával elhalványodnak, mielőtt teljesen eltűnnek. Tehát ha van 100 frame-ed és 10 a Time Loops értéke, akkor a darabkák mindössze 100/10=10 képen át látszanak, mialatt eltűnnek. Ha a Time Loops értéke 1 lenne, akkor épp a századik kockára tűnnének el teljesen.

Taper:

A darabkák egy idő után összetartanak Hasonló a Taper nevű modeller funkcióhoz.

World Gravity:

Ha ezt az opciót kipipáljuk, a kijött részecskék már nem függenek a kiindulási helyükhöz, az objet tengelyének poziciójához. Tehát ha a rendszer mozog, a kijött részecskék a helyükön maradnak, nem követik már a rendszer mozgását.

Egy gőzmozdony füstje egy jó példa erre (egyben kiváló felhasználási területe ennek az opciónak).

Trail:

Ha ez aktív, akkor a részecskék akkor „szabadulnak el" a szülőtengelyüktől, ha az mozgásban van. Tehát ha például egy üstökös keresztülhalad az égen, a részecskék leválnak róla. A World Gravity használata kell ehhez az opcióhoz.

A motion blur nagyon hasznos ha a részecske rendszerek animálásával foglalkozol. Segít elmosni a darabkák mozgását, és egybemossa a különálló részecskéket.

Remélem, ezzel segítettem Nektek még valósághűbb képeket készíteni.

Simca@interware.hu
Simca_RC5 on #Amigahu

Elérkeztünk a YAM ismertető utolsó epizódjához. Ez amolyan „vegyesfelvágott" lesz, vagyis minden ami kimaradt, most remélhetőleg itt megtalálható. Amennyiben még ezek után is lesz kérdésed, engem nyugodtan zaklathatsz, Email és telefonszám a cikk végen található... Mint az egész sorozat alatt, most is az eredeti (angol) nyelvű kifejezéseket használom, remélem ez nem okoz nagy gondot!? Tervezek még egy cikket, mely kapcsolódik a YAM-hoz, de mégis más. Mégpedig a Net-es programok Arexx-szel történő vezérlése. Sajnos az Arexx-hez alig értek, tehát nem biztos hogy lesz belőle valami...

(Egyébként a YAM Arexx-rész is ezért maradt ki!)

YAM (5.)

1. Transfer Window

A levelek küldését/fogadását, ha másképp nem rendelkeztél (Settings/New Mail/Transfer window), egy, az átvitelt folyamatosan jelző ablak segítségével tudod nyomon követni.

A levelek küldésekor mindig az egyszerű alakja jelenik meg (1. ábra), melyben a következő dolgokat láthatod:

- A bal felső keretben az átvitt és összes méretet KB-ban és az átvitel sebességét cps-ben (karakter/másodperc). Az alatta levő sorban pedig a még hátralevő időt.

- A bal alsó keretben különféle információkat olvashatsz. (pl. „Sending message..." -> "Üzenet küldése...")

- Jobb oldali felső két kijelző az összes, illetve aktuálisan átvitt levele(ke)t próbálja grafikusan szemléltetni. A felső az eddig elküldött, illetve összes levél darabszámát, az alsó pedig ugyanez a méretre vonatkoztatva.

- Legvégül a jobb alsó „Abort" gombbal tudod az átvitelt megszakítani. Persze csak ha akarod, a lényeg hogy megtehetnéd! ;) Ez tökéletesen csak a Pre7 és a végleges verzióban működik. A többiben néha fagy...

Levelek letöltésekor két dolog fordulhat elő. Ha nincs előválasztás engedélyezve (Settings/New Mail/Pre-selection), akkor a levelek küldésekor feltűnő ablakot fogsz látni, amiben minden az előbb leírt jelentéssel bír, értelemszerűen nem a küldendő, hanem a letöltendő levelekre vontkoztatva! Micsoda szövegem van... és milyen szerény vagyok... :) Amennyiben van előválasztás (pl. méretkorlát esetén is ha egy ilyen levél érkezik), akkor a 2. ábrán látható ablak tünik fel. Ezen ablak a következő érdekes dolgokat tartalmazza:

- Legfelül van egy lista, a szerveren terpeszkedő összes levélről. (Mármint a Te leveleiről!) A „túlméretezett" levelek fehér színnel jelennek meg. Az első oszlop külön figyelmet érdemel, na nem a sorszámozás miatt, hanem mert itt látható, mi fog történni a levéllel, ha elindítjuk a letöltést. Négy variáció van, melyet két kis képecske jelez nekünk: Ha nincs egy kis képecske sem, akkor a levél a szerveren marad. Ha egy kis floppy-lemezt látsz, akkor a levél letöltődik de a szerveren is megmarad. Ha csak egy kis kuka-szerű képződmény rondítja a képernyőt, akkor bizony ez a levél le fog törlődni anélkül hogy letöltenéd!!! Ha mind a 2 képecske látható, akkor a levél letöltődik, majd letörlődik! Ez utóbbi az általánosan elfogadott, egy-két extrém eset pl. nagy levélnél, ha nincs időd letölteni akkor a szerveren „pihentetheted", esetleg ha nem érdekel, letöltés nélkül törölheted...

Az alsó gombok sorban a következő dolgokat művelhetik:

- All: Az összes levél kijelölése a listában.

- Clear: Egy levél sem lesz kijelölve. A következő 4 gomb a listában kijelölt levélre/levelekre lesz hatással. Itt még csak a kis kepecskék változnak, tényleges akció nem történik!

- Download & Delete: Letöltés majd törlés!

- Download only: Csak letöltés.

- Leave: A levél a szerveren marad

- Delete only: Csak törlés!!!

Aztán alul van még:

Start: Folyamat indítása, az előbbi gombokkal meghatározott dolgok végrehajtásra kerülnek. Az alsó rész (gombok) eltűnnek és az átvitel jelző csíkok/keretek lesznek láthatóak (3. ábra). Ezekről az előbb volt szó...

Abort: Vészhelyzet esetén a folyamat megállítása. Itten van egy fontos tudnivaló. A legtöbb szerver a letörlésre szánt leveleket NEM törli le CSAK a kapcsolat zárásakor, amennyiben a letöltés megszakítás nélkül lezajlott! Tehát ha véletlenül törlésre jelöltél ki egy levelet, de még időben észrevetted, akkor talán ezzel a gombbal még megmentheted... Talán... :) Még egyszer kihangsúlyoznám, hogy ez szerintem szervertől függ!!!

Legvégül a 2 jobb oldali gomb, melynek jelentéséről nem vagyok megbizonyosodva (pláne hogy verziónkent eltérő, szerintem).

- Pause: A levelek fejlécének olvasását állítja meg.

- Resume: Az előző ellentéte...

2. Argumentumok és ToolType-ok

Ha DOS-ból, ha Workbench-ből indítod a YAM-ot, a következő érdekes kulcsszavakkal érdekes dolgokat lehet művelni. Értelemszerűen DOS-ból a program argumentumaként adod meg ezeket, illetve WB-ből az ikonban előforduló ToolType-okkal... Ez utóbbi hasznosabb, csak egyszer kell beírni!

- USER=felhasználó neve: Egy előre definiált felhasználó neve, ennek segítségével átlépjük a felhasználó választast a program indulásakor. (Lásd múltkori cikket!)

PASSWORD=jelszó: Jelszó, mely az előbbiekben meghatározott felhasználóhoz tartozik. Megadásakor jelszót sem fog kérni a program.

MAILDIR=útvonal: Alap könyvtár a dossziéknak, illetve konfigurációs és egyéb fájloknak. Az ős-YAM-ban ezzel volt megoldva a több felhasználó üzemmód. A 2.x verzióknál esetleg a „rendszergazda" könyvtárát adhatod meg, amennyiben eltér a program könyvtárától!

PREFSFILE=fájlnév: Használni kívánt konfigurációs fájl. (Alapesetben ez a „MAILDIR/.config")

HIDE: A YAM ikon-módban fog elindulni.

NOCHECK: Ha be van állítva a levelek küldése/fogadása induláskor (Settings >Start/Quit), illetve a születésnap ellenőrzés akkor ezzel megmondhatjuk, hogy mégsem akarjuk, hogy ezeket végrehajtsa! Hasznos opció, ha pl. böngészőből indítjuk el a YAM unkat.

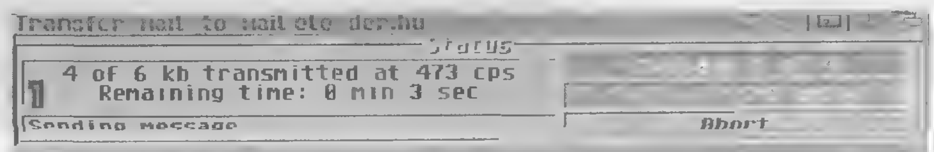
DEBUG: Egy Shell-ablakban informálódhatunk mi is történik a YAM és a levelezőszerver között. Ha sokszor szakad meg a kapcsolat, akkor ennek segítségével talán sikerülhet kinyomozni, mi is lehet a gubanc!? ;)

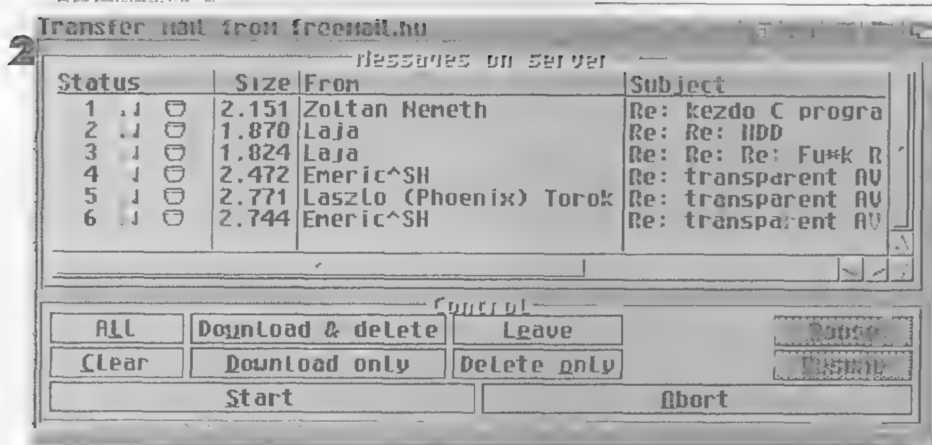
A következő 4 egy levél azonnali megírásához hasznalható:

MAILTO=EMail-cím: A levél címzettje.

SUBJECT=téma: A levél témája.

LETTER=szövegfájl: Ebből készül a levél törzse, meg a Maggi húsleves!





- ATTACH=fájlok: Csatolandó fájlok. ToolType-nál szerintem csak 1-et tudsz megadni, vagy tévedek???

Példák, ha DOS-ból indítod:

- "SYS:InterNet/YAM_V20/YAM USER QXY PASSWORD **** HIDE"

- "YAM NOCHECK MAILTO „pcpince@syneco.hu" LETTER RAM:AV_előfizetés.txt" (ezt akár én is kitalálhattam volna - a törd.)

3. FAQ azaz GYIK

- Melyik a legújabb YAM verzió és honnan tudom megszerezni?

- Jelenleg a V2.0 teljes befejezett verzió a létező legújabb. Legegyszerűbb a YAM hivatalos honlapját felkeresni (http://www.yam.ch), de az AmiNet-en is megtalálod! Vagy írsz QXY-nak és ő elküldi... (Esetleg AV CD melléklet - a törd.)

- Miért nem tudom a leveleimet letölteni? A YAM hibaüzenetet küld: „bad password/ unknown user error" (hibás jelszó/ismeretlen felhasználó)

- Ellenőrizd, helyesen írtad-e be a felhasználóneved és a jelszót. Ez utóbbi kisbetű-nagybetű érzékeny és nem biztos hogy ugyanaz, mint a szolgáltatódnál megadott (a net-re kapcsolódáshoz szükséges) jelszó! A levelező szervered címét is ellenőrizd!

- Tudok a YAM-mal hírcsoportokat olvasni?

- Nem, és a későbbi verziókban sem lesz ilyen lehetőség.

- Hogyan tudom a lefagyás veszélyét csökkenteni?

- 1. Ha DOS-ból indítod a programot, ügyelj hogy a verem (stack) mérete legalább 16KB legyen! Esetleg próbáld meg Workbench-ből elindítani.

2. Kapcsold ki a különféle rendszer-javításokat (patch), ami kapcsolatba hozható a YAM-al, illetve a MUI-val! Az MCP is tartalmaz ilyeneket.

3. Ne használd a MUI/Windows beállításnál a „Save on Exit" módot! (ablakpozíciók mentése kilépéskor)

4. Installáld újra a legújabb YAM-ot és MUI-t! (Egy két MCC is okozhat kavarodást! - QXY)

5. Először a Miami-ból lépj ki, és csak utána a YAM-ból, mégpedig a menü használatával és ne az ablak bezáró-gombjával!

- Mégis akkor hogyan mentsem el az ablakok pozícióit?

- A MUI/Windows beállításoknál engedélyezd a 3. rendszer-gadgetet (Kb. így néz ki: >|< - QXY), amit majd minden YAM-ablak jobb felső sarkában megtalálsz. Ennek segítségével bármikor rögzítheted az ablakok pozícióit és méreteit!

- Hol találom meg a legújabb MCC-ket, amik a YAM-hoz kellenek?

- BetterString: http://www.diku.dk/students/duff/

MUI csomag: http://www.sasg.com/mui/index.html

NListview: ftp://iutsoph.unice.fr/pub/amiga/mui/

TextEditor: http://www.diku.dk/students/duff/

ToolBar: http://www.diku.dk/students/benny/

- Levélküldéskor mindig ezt az üzenetet kapom: „Read error on main file"

- Régebbi verziójú AFS illetve a VisualPrefs V2.1 okozhat ilyen problémát. Frissítsd vagy ne használd az AFS-t, illetve szerezd meg a VisualPrefs javított verzióját!

- Miért áll meg a rendszer egy kis ideig, mikor a szövegszerkesztőben lenyomom a jobb egérgombot?

- Valószínű, hogy egy ősrégi MagicMenu-t használsz. Frissítsd!

- Levelek küldésekor „Bad HELLO command response: 553 local configuration error" üzenetet kapok. Miért???

Valószínű elírtad a Domain nevet (Settings->TCP/IP). Például "mail.elender.hu" helyett „elender.hu"-t írj!

- A ToolBar jobb szélső gombjai kilógnak a képből!

- Ez csak akkor fordulhat elő, ha túl szélesre sikerülnek a gombok címkéi. (pl. egy 640 széles képen topaz/8-al nem férnek ki!!!) Megoldás: MUI beállítások/Toolbar/General->Image Only, esetleg megpróbálhatod egy keskenyebb betűtípus alkalmazását...

- Az összes kép színei rosszak!

- Ez egy ILBM.datatype hiba és csak akkor fordul elő, ha a YAM-ot HiColor vagy TrueColor képernyőn használod. Szerezd be a legújabb verzióját az említett datatype-nak (a ToolBar honlapján is megtalálod)!

- Miért fagy le a YAM a Settings/Misc lap választásakor?

- Ez egy XPK hiba miatt van, a V4.31 tartalmazza az xpkQuery() függvényben. Szerezd be az XPK V4.32-t vagy újabbat! Sajnos a V4.33 is tartalmaz egy hibát az xpkNONE.library-ban, de ezt egyébként is javallott letörölni, hiszen egy mezei felhasználónak úgysem kell. Másnak se?

- Csináltam egy szűrőt, mely az összes „[Amiga]"-val kezdődő témájú leveleket mozgatja át egy másik dossziéba. Miért kerül át mégis olyan levél is, amely nem ezzel a szólánccal kezdődik?????

A „[" és „]" karaktereknek speciális jelentésük van! az „[Amiga]" karakterlánc azt jelenti, hogy mindent figyelembe vesz ami tartalmazza az „A", „m", „i", „g" vagy „a" karakterek bármelyikét!!! Megoldás, eme két speciális karakter elé tegyél aposztrófot: '[Amiga'] (Ez egyébként a DOS-szal függ össze.)

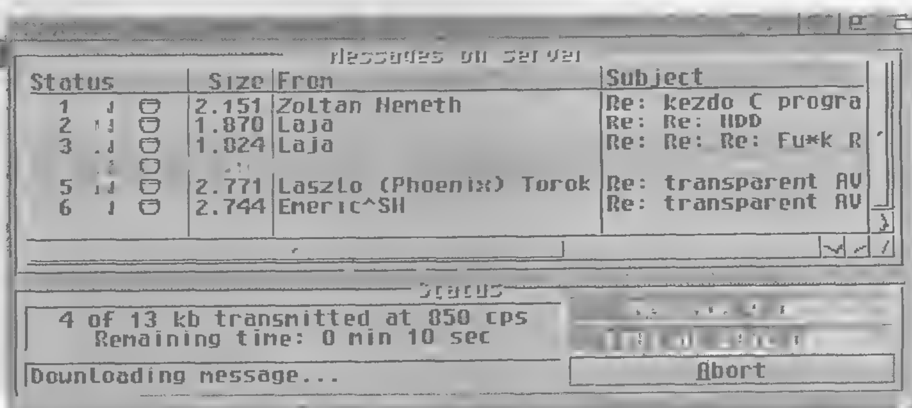
4. Utószó

Remélem ezután mindenki gond nélkül tudja használni ezt a remek programot. Sajnos rengeteg olyan kérdés merült fel (pl. a levelezőlistán), amire a cikksorozat már megjelent részeiből választ lehet kapni. Persze ezek elolvasásához elengedhetetlen az AmigaVilág megvásárlása... Nosza! Amennyiben még mindig van kérdés, írj vagy hívj!!!

- QXY -

qxyka@elender.hu

+36-32/456-170



Réges-régen, egy messzi-messzi Amigás Világban... Miután a gonosz erők vereséget szenvedtek abbéli igyekezetükben, hogy örök sötétségbe burkolják az Amigás társadalom Macintosh-t is mélyebben ismerni vágyó szűk rétegét, visszavonulva a világegyetem egy távolesó és ablakokkal telezsúfolt zugába, kezdték meg maradék erőforrásaik újracsoportosítását. Tervük az volt, hogy fekete ügynökeik révén olyan apró beállítási problémákat ültetnek be a köztudatba, melyek révén használhatatlanná tehetik a különböző számítógépeken futó rendszereket. Nem számoltak azonban azzal, hogy az Igazság lovagjai rend (ismertebb nevén AVCI - Amiga Világ Cikk Írók) is ügynököket küld a nép közé, akik áldozatos munkájukkal semlegesítik fekete ellenfeleik ténykedését, örök világosságot gyújtva ezzel a mit sem sejtő tömegek agyában...

FUSION (4.)

Múltkori ígéretemhez híven a FUSION cikksorozat jelentkezik még az utolsó darabjával, a leghosszabb cikksorozat díjat azonban, meglátásom szerint már esélytelenként pályázza csak meg. Néhány hasznos tanácsot remélem így is adhatok még, a sötét erők ténykedései miatt elveszett honfitársaimnak. A G4 legyen veletek!

Először is. Tudomásul kell vennünk, hogy a program emulációs képességei közelítenek ugyan a tökéletességhez, azt azonban nem érik el soha. Ezért, ha egy Mac-es program hosszas küzdelem után sem akar e indulni, vagy futás közben bombazáporral kápráztat el bennünket, ne vegyük nagyon a szívünkre, inkább menjünk ki a természetbe felborzolt idegeinket nyugtatandó. Ahhoz, hogy idáig eljuthassunk először számos akadályon kell túlverekednünk magunkat.

Például kapunk egy ilyen üzenetet, hogy „Unable to allocate any 32 bit memory!" Ilyenkor a memória beállításoknál csökkentsük a programnak szánt memóriarészt, figyelembevéve azt a tényezőt is, hogy a frissített (refreshed) grafikai driverek is jelentős memóriazabálást képesek véghezvinni. Vagy egy ilyen üzenet láttán:"ROM image file not found!" ellenőrizzük, hogy helyesen adtuk meg a ROM file útvonalát, és azt korrektül felismerte-e a program. Ezt a Checksum, és a fölötte kijelzett adatok helyességéből tudjuk megállapítani. Ha ott az „Invalid ROM - ID word incorrect!" felirat látható, akkor nem egy Mac II/x/cx, Mac IIsi/ci/lc, vagy Mac Quadra/Performa ROM-ot próbáltunk elindítani, amit joggal vesz felettebb zokon az emulátor. „Invalid ROM image checksum!" esetén természetesen megsérült a ROM image file.

Kaphatunk ilyen üzenetet is:"Video driver file not found!". Ellenőrizzük, hogy a kiválasztott video driver a helyén van-e, és a FUSION: assignunk is él. „Unable to start video process!" esetén, grafikus kártya használatakor győződjünk meg az adott grafikus alrendszer működőképességéről, egy „mezei" Amigánál pedig arról, hogy a DEVS:Monitors-ban létezik a megfelelő driver.

Látható, igen rögös az az út, melyen végig kell lépdelnünk mérhetetlen tudásunktól elnehezült agyunkkal, takaros kis fejünkben, de az út végén vár minket az örök világosság, mellyel méltán hirdethetjük az Amigás világ dicsőségét.

„Unable to start emulation process!" Bizonyosodjunk meg arról, hogy nem használunk az Amiga multitaskját „bántalmazó" programot. Ha van ilyen és ezt eltávolítjuk, indítsuk újra gépünket!

„Low memory not reserved!" - Nem, vagy helytelenül telepítettük az RsrvCold vagy az RsrvWarm programokat. Pótoljuk!

„No SYSTEM memory selected!" - Nem csak a memóriaszegmenst kell kiválasztani, hanem a csúszkával alatta meg kell hatarozni az emulátor számára az ebből felhasználható részt is!

„Unable to open AmigaDOS device!" - Ha hardfilét használunk, győződjünk meg arról, hogy az mshf.device a DEVS:-ben csücsül!

„This software requires a 68020+ CPU!" - Ez a legrosszabb, irány a legközelebbi Amigas bolt (a kettő közül ;))))

„No video driver(s) selected!" És miért nincs? Azt a kupoláját!

„External I/O driver is REQUIRED!" - Irány a beállítások Peripherals pontja, klikk az ADB-re (Apple Desktop Bus), majd valasszunk egy szottver drivert!

„Unable to setup external I/O driver!" Valamelyik commodity programunk "bezavar" az emulátornak. Ha sok van, akkor baj van, mert úgy is az utolsó lesz az, azok közül melyeket megnézünk ;)

„Unable to initialize the video hardware!" - A videokártyáknál legalább 640x480 256 szín kell legyen beállítva, vagy annyi memóriát foglaltunk le az emulátornak, hogy a video drivernek nem maradt hely. Szegényke!

„Unable to initialize the audio hardware!" - AHI-t választottunk hangrendszernek, de az sajnos nem működik.Ez nem az én területem ;)

„1792K+ System Size REQUIRED!" - Igen, ennyi kell a MacOS-nek, a 7.5.x vagy későbbi verzióknak 4096 KByte a szükséglete.

„Unable to open serial/parallel device driver!" - Beállítások, Ports, valamit rosszul adtunk meg. Vigyázat, a device neve kis/nagybetű érzékeny!

„Unable to open ´multi-os/clipboard/amia.device´!" - Ezek bizony hiányoznak a DEVS:-ből!

„Please update ´clipboard.device´!" Valamelyik galád program felülírta a nevezett device-t.

„Can´t initialize Amiga timer hardware!" - Egy másik, szintén galád program használja az Amiga hw időzítőjét. Nyírjuk ki az álnokot!

Röviden ennyi a hibaüzenetekről, amelyeket kaphatunk. Van még néhány hiba, ami nem ilyen konkrét formában adja tudomásunkra létezését Sorakozzanak itt most ezek!

- Ha az emulátor fekete képernyőt produkál, majd Guru-t varázsol a képernyőre valószínű, hogy a ROM file nem a felsoroltak közül való.

- Indulás után egy szürke képernyő közepén kérdőjellel ékesített floppy lemezt látunk. Bizony nincs bootolható egységünk.

- Ezért berakunk egy bootolható lemezt, de ez nem segít. Nyilván rosszat raktunk be, vagy rossz helyre.

- Berakunk egy másik lemezt, de ezen meg csak egy "X" jelenik meg. Már majdnem jó, a lemez Mac formátumú de nem bootolható, vagy HD-s és nekünk DD-s drive-ünk van. Irány a legközelebbi Amiga bolt! Meg vegyünk B.N.A.K.-ot is...

- Most már elkezd bootolni a gép, visszavigyorgunk a nevető Mac-re, de nem tart sokáig az örömünk. csodás bombát kapunk az arcunkba. Ez egy 7.0-ás vagy 7.0.1-es rendszer volt, ami köztudottan nem működik a FUSION alatt, csak az ennél újabbak.

- Már elkészült egy rendszertelepítés, de az újraindítás után csak nem akar működni. Erről mar volt szó! Ne az Easy Install-t használjuk hanem az Install System for Any Macintosh t!

- Már programokat is futtatunk a rendszeren jóideje, de mostanaban azok elég gyakran elszallnak. Itt az ideje egy újratelepítésnek! A 7.5.3-as alatti verziószámú rendszerek hajlamosak maguk alá piszkítani. A 7.1.x-eket például érdemes havonta újratelepíteni. Ilyenkor lehetőleg töröljük a PRAMxxx.Config filet is! Ez egyébként sok más hasonló jellegű problémánál is megoldást jelenthet.

És hogy hogyan lehet a desktopot

újraépíteni a géppel (mert né ıa erre is szükség van)? A "Welcome to Macint›sh" után tartsuk lenyomva az Alt és Amiga billentyűket.

- Csodásan működik az emulátor a grafkártyás rendszeren, de mikor visszaváltunk a Workbench-re összeszemeteli a képernyőt. Nos, erre van egy trükk. Tartsuk nyomva a screenváltás alatt a bal shiftet. így az emuláció addig nem fog futni, amíg újra vissza nem térünk a Mac screenre, ezért az nem is tud beleírni a számára egyébként tiltott memóriarészbe.

- Egy-két program ´error 90´-es bombával köszönget. Sanos azzal az FPU-val nemigen lehet számolni, ami nincs!

- Néha szükség lehet arra, hogy az extensionok nélkül bootoljunk (sikeresen feltelepítettünk egy programot, és ezután rendszeresen fagy a gép, már bootoláskor), ilyenkor a boot alatt tartsuk nyomva a shiftet. Ha ez sem segít, akkor tényleg menjünk és járjunk egyet a természet lágy ölén!

Értesüléseim szerint a program nem fut BVision-ön, ami önmagában nem is lenne olyan nagy probléma, a baj csak az ha kijön a PPC-s verzió (és a dolog így marad - remélem nem), egy páran elesnek majd a program használatától. Egyébként elmondható, hogy a sapkasifter mellé érdemes felrakni ezt a programot is, lévén a hardfilék kompatibilisek egymással, és jónéhány olyan funkcióval pótolja sebességbeli lemaradását, ami hasznos lehet. Ilyenek például a restelés nélküli képernyőmódváltás, Mac oldali lefagyás esetén emulátor újraindítás, könnyű filetransfer Amiga és Mac között, és még sorolhatnám de nem teszem (így is elég hosszúra nyúlt ez a leírás))

Nos, hosszú és fárasztó sorozatunk végére mit is írhatnék még (az értékelésen kívül) mint azt:

Vigyorogjon mindenkire a Mac örökkön-örökké, ámen.

DIB0079 (Polyák György)
dib0079@interware.hu

FUSION 3.1

Mínusz

- lassabb a ShapeShifternél
- nincs még belőle PPC-s verzió

Plusz

- reset nélküli képernyőmodváltás
- MacOS halál esetén az emuláció újraindítható az Amiga oldal resetelése nélkül is
- kényelmes es elegáns filetransfer az Amiga és a Mac oldal között
- néhány fontosabb paraméter az emuláció alatt is állítható
- korrekt dokumentáció

Gépigény

- 68020/030/040/060 CPU
- legalább 8 MB FAST RAM
- min. 20 MByte hely a HD-n (na ez vajon hogy jött ki? - a törd.)
- min. 2.04-es KickStart

89.7%

Amberstar

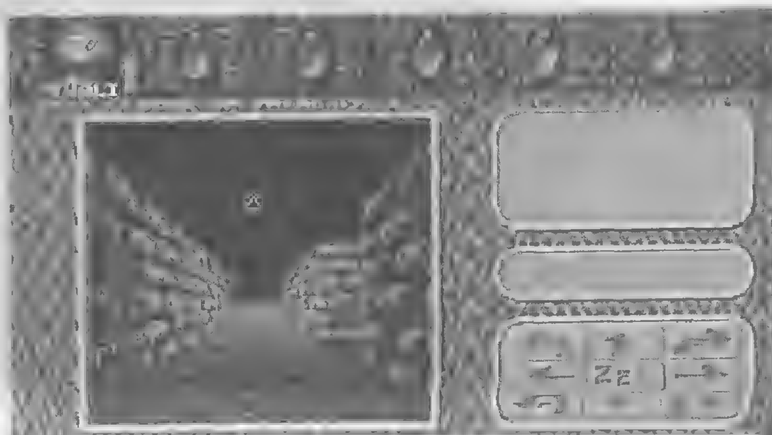
Nagy bánatomra nem sikerült elindítanom mostani konfigurációmon az Amberstart, ezért nem sikerült újra végigjátszanom. Négy-öt éves jegyzeteim enyhén szólva is hiányosak, ezért nézzétek el, ha most tényleg csak a lényegre koncentrálok. A játékot nem lehetetlen végigvinni, ám van benne több zsákutca is. Nem árt, ha néha készítesz egy másolatot a játékállásokról (mivel a program csak kettő helyre enged menteni).

A kezelés szinte teljesen megegyezik az Ambermoonéval, sőt, a varázslatok is szinte ugyanazok - bőven elég, ha belenézel az Ambermoon leírásba az AMIGAonly utolsó számaiban, illetve az Ao 1-ben.

A fegyverek

'Tárgy neve	Tulajdonság	Ki viselheti
'Metal Helmet ..	Shield 6	Warrior & Paladin
'Horn Helmet ..	[illegible] + Damage 2	War / Pal / Ranger/ Thief
'Iron Ring ..	1	Mindenki
'Brooch of Gala..	[illegible]	Mindenki
'Hat ..	[illegible]	Mindenki
'Armour of Geb..	10 + Strength 15	Warrior / Paladin
'Chainmail ..	8	Warrior / Paladin
'Banded Mail ..	10	Warrior / Paladin
'Mithral Mail ..	12	Mindenki
'Girdle of Thieves ..	[illegible]	Thief
'Robe ..	2	Mindenki
'Robe of Nut ..	5	Wizard
'Robe of Nickademeus ..		Wizard
'Necklace of Bala ..	2 + Damage 2	Thief / Ranger
'Silver Ring	Picklock képességek	
'Dagger	Damage 4	Mindenki
'Assassins Blade..	18+10Speed+15Attack - Thief	
'Shortsword ..	8	War / Pal / Ranger / Thief
'Morning Star ..	14	War / Pal / Ranger
'Firebasher ..	15	Warrior
'Icebiter..	20	War / Pal / Ranger
'Two Handed Sword..	20	Warrior / Paladine
'Simitar ..	25	Mindenki a Wizardokat kivéve
'Sickle of Returning	20	Thief/ Monk / Wiz / Ranger
'BucklerShield ..	[illegible] + Damage 2	War / Paladine / Ranger
'Tower Shield ..	12 + Life Points 5 + White Magic	

Wand of Winds - STORM damage-et okoz - Mindenki
Globe of Harachte - LIGHT 3 varázst idéz - Mindenki
Pipe of Levitation - a csoport lebeg - Mindenki
Orb of Magic - Magic Sphere x 5-ot hoz létre - Mindenki
Wand of Light - talán fenyt okoz???



~TWINLAKE.

Térkép koordinátái: (először az x, majd az y tengelyé)

A térkép mérete 32x28.

~GEMSTONE.

Térkép koordinátái: 129/369

A bejárat délre van. A térkép mérete 19x19-es.

~CRYSTAL.

Térkép koordinátái: 235/120.

A térkép mérete: 28x28. A bejárat délre van.

~TWINLAKE SEWERS (csatornák)

A város északnyugati csücskében van, a térkép 14x14-es.

~JONATHAN BURGAND HÁZA.

Térkép koordinátái: 232/196

Az első szint 13x13-as, a második 23x23-as, a harmadik 8x13-as.

~WHITE WIZARD TOWER.

Térkép koordinátái: 280/168.

Crystaltól délkeletre található

Mérete: 23x23. A bejárat a keleti rész közepénél vezet nyugatra. Egy beszélő szájnál menj északra, aztán délre lépj be a teleportos helyiségbe.

```
'   1    2    3
'   4    5    6
'   7         8
'   9   10   11
'  12   13   14
```

Az 5, 7, 10-eseket kivéve mind visszavisz az északi járata. Az 5-ös a bejárathoz visz.

~MERA HÁZA (SPRITE CAVES)

Használd a Mera kertjében talált gombákat.

Térkép koordinátái: 140/265

A teleport rendszer

```
'                        Door
'                                  7 hova teleportál: 2
'               1   2     3     4  3       ..        9
'                                   1.. 2
'               5   6  Pillar   7   6..13
'                                  12.  4
'      8   9   10  11    12    13  16..11
'                                  10.  5
'                  14    15    16  14..15
'                                  18..17
'      Lab Door    17    18         8.. 4
```

Mérete: 33x48.

~THE FROG POND.

Mera házától délkeletre található.

~DRAGON INN PINCE

A Dragon Inn Twinlake-ben található.

Első szint: 18x23-as. a második pedig 8x8-as. (Innét kapcsolódik Jonathan pincéjéhez.)

~JEWEL INN PINCE

A Jewel inn Crystalban van.

Első szint: 23x23, második: nagyon hosszúúúú - 88x5

~HALLS OF PEACE.

Mielőtt belépsz, javítsd fel az úszó képességed! Térkép koordinátái: 315/076

9x18-as méret, de van 5 rész, ahol nem működik az automap.

~ILLIEN - a Tündék falva

Térkép koordinátái: - 157/134

Crystaltól nyugatra, az erdőben egy tisztáson találod.

Térkép mérete: 23x16

Ha északról érkezel, rögtön meglátod a szobrokat. A Guardian-ek:

Tillien - the First Guardian

Gelinda - the Second

Solomon - the Third

Elathon - the Fourth

Pelanis - the Fifth

~DONNER bányája

Térkép koordinátái: 090/359

Gemstone-tól nyugatra van a bejárat a sziklák között.

Térkép: 28x9

~TOWER OF RIDDLES.

Térkép koordinátái:

Tower 365/368

- Riddle Masters House 377/361

Ez a főszigettől délkeletre található kis szigeten van.

A térkép 5 szintes, mérete 9x9.

~PHARAOH'S TOMB

Ide csak igen jól felkészülve szabad jönnöd (spéci italok, kajahegyek), mert a fal bezárul majd mögöttetek.

Térkép koordinátái: 290/270

A sivatagban van délkeleten. a parthoz közel

~SWAMPSTATION

Térkép koordinátái: 172/286.

Térkép mérete: 38x37

Délen van, Gemstone-tól északkeletre.

~DRAGON KEEP

Térkép koordinátái: 102/078

Egy északnyugati szigeten található.

Térkép mérete: 19x27, majd 29x29.

~THE GUILD OF MONKS

Térkép koordinátái: - 177/044

A sziget északkeleti részén a mocsár közepén van.

Kis hely - még jó, mert nincs automap.

~GUILD OF RANGERS

Térkép koordinátái: 080/233

A nyugati parttól nem messze található egy kis szigeten.

~DWARF MINE

Térkép koordinátái: - 260/225

A mocsár északi részén található (a fáraó sírkamrájától északnyugatra). Mielőtt belépsz, szerezz egy Levitation tekercset.

A három térkép mindegyike 19x19-es.

~OLD RANGER GUILD

Térkép koordinátái: 310/107

Crystaltól keletre a kikötőben van.

Térkép: 9x18, illetve 18x19.

~SNAKESIGN VILLAGE

Térkép koordinátái: - 217/345

Csak sassal vagy a szélkapuk segítségével érhető el, a főszigettől délre van.

Térkép: 15x15.

~TEMPLE OF SANSRI

Térkép koordinátái: - 199/357

Snakesign-tól délnyugatra található.

A térképek sorrendben: 19x28, 6x9, 19x28, 9x9, 9x9

Délen középen van a bejárat. Menj északra, majd várj éjfélig. Ekkor osonj be a templomba - miután lenyomtad a kígyókat. A következő szobában van egy gödör, amit jobb, ha elkerülsz. Ez ugyanis egy kis helyre dob, ahol három teleport is található. Az északi visszavisz Skanesign-ba, a másik kettő pedig az előcsarnokba.

~CAVE OF MANY EYE.

Térkép koordinátái: - 146/011

~ALTAR OF REUNIFICATION

Térkép koordinátái: - 049/329

A fősziget délnyugati erdejében található.

```
Szereplő-Osztály-Hol található
Drobonir - Warrior - Gemstone Inn
Trasric - Black Wizard - Crystal - Jewel Inn
Grylan - Paladine - Crystal - eleinte nincs osztálya és gyenge
Silk - Thief - Twinlake - Dragon Inn
Satine - Grey Wizard - Tower of White Wizard Guild
Boldina - Thief - Dragon Keep - Castle of Gelinda
Melchlor - Monk - Snakesign Village
Crag - White Wizard - Tower of White Wizard Guild
Sheba - Ranger - Cave of Manyeye village - a házaban
Spike the Dog - Animal - Twinlake - otthonod konyhájában
Shir'kar the cat - Mera háza - a kertben
```

Itt már az Amberstar összes darabjával rendelkezned kell. Így megszerezheted a kulcsot Godsbane erődjéhez, ahol a végső harc zajlik. A darabokat szigorú sorrendben kell letenned. Ha hibázol, vége a játéknak.

Knowledge	=	Mork
the Ally	=	Bralkur
Master of the Sea	=	Sobek
Mother of Life	=	Gala
Lay Falsehood	=	Sansri
Friend of Eagles	=	Nut
Evil	=	Lord Tabros
Power of the Earth	=	Geb
Mother of Death	=	Bala
the Fire	=	Harachte
the Traitor	=	Marmion
what is coming	=	Talmit

~FORTRESS OF GODSBANE.

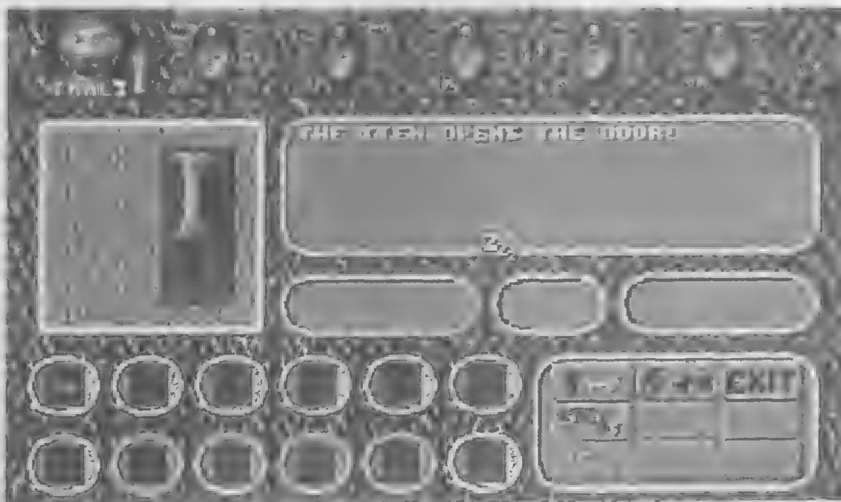
Térkép koordinátái: - 209/047

Északkeleten van a hegyekben. Csak a sassal érhető el.

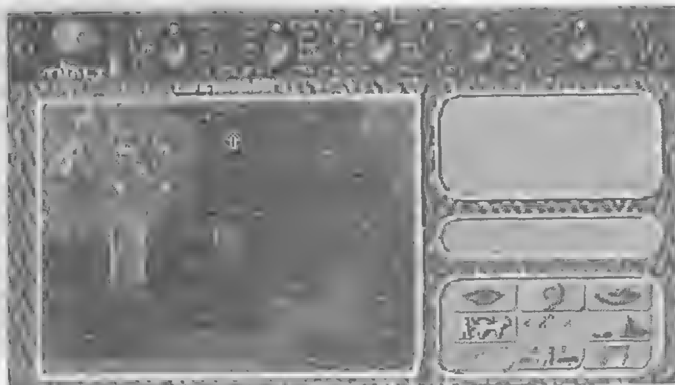
Térképek: 38x38, majd két 13x13-as.

Ennyi segítséggel most már minden Ambermoon-on edzett játékos boldogulni fog

Horváth Péter







Paul Nolan's Photogenics 4.3

Mi van a CD-n?

Az első csoda rögtön a CD berakása után megtörténik, ugyanis ha elhisszük, amit látunk ha nem, ezen a CD-n bizony összesen 12 megabájt adat van. Ez is úgy jön ki, hogy van rajta egy lha archivum ami a CD-t tartalmazza, önmagában 5 mega. Ez megvan kicsomagolva is, 7 mega. És akkor még nem is mondtam, hogy a Photogenics könyvtárban benne van az IBrowse és az AWeb böngészők egy-egy változata, az OpenURL install változata, és a teljes dokumentáció HTML formátumban. Így marad 1.5 mega ami a tulajdonképpeni Photogenics4. Nem semmi ez kérem. **(...hanem Amiga, ahol még ma sem szokás teleszemetelni a CD-t, csak hogy a T. fogyasztó azt higgye, ettől jobb neki - a törd.)**

Telepítés

Ezt egy sorral el lehet intézni: másold a CD-n lévő Photogenics nevű könyvtárat oda, ahová csak akarod. Miután bemásoltad, azonnal indíthatod. Aztán rögtön frissítheted is a Photogenics4-et 4.4-esre, mivel a CD megjelenése óta fejlődött picit. Furcsa módon a frissítést csak akkor lehet elvégezni, ha közben fut a Photogenics.

Szükségeltetik még

A CD-hez nem jár kézikönyv, viszont a CD-re rá vannak vésve a minimális követelmények. Eszerint szükséges legalább 68020-as processzor, 8MB RAM, Amiga OS 3.0. Azonban a használhatóságot nagymértékben megnöveli, ha gépünkben legalább 68040/060 processzor zakatol, a Photogenics 16MB RAM-ban garázdálkodhat, és a monitoron történő megjelenítésről valamilyen grafikus kártya gondoskodik legalább 16 biten.

Koncepció

Az első és legfontosabb a "paint layer". Ezt úgy kell elképzelni, mintha a valóságban egy üveglapra festenél. Helyezz el képzeletben egy üveglapot a létező kép felett, és fess rá bátran, hiszen alatta az eredeti kép sértetlen marad. A paint layer pontosan így működik. Rajzolhatsz a képre, de valójában egészen addig nem változik meg, amíg ezt Te nem akarod. A jobb gombbal tudsz letörölni részeket, ha esetleg elrontottál volna valamit.

A másik nagyon fontos dolog a Photogenics-ben a rajzmódok működése. Más tipikus képfeldolgozó programokban a kép egy részletének kidomborításához (emboss) a kijelölő eszközöket használhattad, majd alkalmaztad a képre az emboss effektet, így a kijelölt terület kidomborodott. A Photogenics-el egyszerűen kiválasztod a rajz módok (Paint Modes) közül az „Emboss"-t, és rajzolni kezdesz a kidomborítandó terület felett. Bárhol rajzolsz, a domborítás azonnal megtörténk. Nem kell unalmas maszkokat készítened, vagy visszavonni (undo) az effektet, módosítani a maszkot, aztán újra végrehajtani hogy lásd a változásokat. Ha elhatározod például, hogy módosítod a kidomborítás mértékét vagy irányát, nem kell visszavonnod semmit, változtatni a beállításokat majd újra végigcsinálnod, hanem egyszerűen az Emboss beállításokban a csúszkákkal megváltoztatod a paramétereket, és a képen azonnal valós időben láthatod az eredményt.

A felhasználói felület

Alapvetően két részre oszlik: a felső eszköztárra (toolbar) és a képernyő bal oldalán lévő beállítás ablakra (options window). Az összes eszközt elérheted a felső eszköztárból, a közös funkciókat is (New/Open/Save/Print). Ha a képernyőd nincs 800 pixel széles, akkor sajnos a toolbar jobb széle nem lesz látható.

Plugin rendszer

A bal oldali ablakban (Options) láthatod a plugineket. Ezek sorrendjét szabadon átrendezheted, amelyiket nem használod, akár el is tüntetheted. Ha egy plugint a fejlécénél fogva megmarkolsz és kihúzod az options ablakon kívülre, akkor új ablakba kerül. Nézzük sorban milyen pluginek állnak rendelkezésedre.

Colour Chooser

Szín kiválasztása, beállítása.

Coords

Koordináták megjelenítése.

Image control

Itt képet tudsz betölteni valamelyik layer-re, illetve egyszerűbb műveleteket végezhetsz (törlés, méretezés, forgatás). A layer-ek fejlécére kattintva egy menü jelenik meg a szokásos dolgokkal (Open, Save, Close stb.), ha több képet is betöltöttél, akkor ezek között a kis képre kattintva válogathatsz.

Media

Itt a valósághű rajzeszközök közül választhatsz. Szórópisztoly, kréta, grafitceruza stb. Ezenkívül itt választhatod ki az ujjadat is, mint rajzeszközt, a „papír" bepiszkolására vagy a meglévő rajz elmaszatolására. Érdekes lehetőség a tűzzel rajzolás is. A csúszkákkal beállíthatod, hogy mennyire akarod a papírra nyomni az eszközt, mekkora legyen az eszköz „hegye", ill. hogy mennyire látszódjon át.

Mode Selector

Rajzmód kiválasztása.

Mode Options

Az éppen kiválasztott rajzmód beállítási lehetőségeit mutatja.

NGIO

Itt tudod különböző formátumokban tölteni/menteni a képet.

Palette

Egy szín kiválasztása a palettáról.

Preview

Egy kis előzetest mutat a kész képről.

Tool Options

 - ha egy rajzeszközhöz tartozik beállítás (pl. a FloodFill-hez) akkor azt itt módosíthatod.

Hogyan kell rajzolni?

Talán erről is kellene némi szót ejteni, ha már rajzoló programról szól a cikk. Először is arról, hogy milyen eszközök állnak a rendelkezésünkre. Természetesen megvannak a szokásos dolgok: szabadkézi vonal, egyenes, görbe, négyzet, ellipszis, sokszög, betű, kitöltés. Ha valakinek ezek használatát is magyarázni kell, jobban teszi ha azonnal továbblapoz. :-)



- ezt kiválasztva szabadon mozgathatod a layeredet a kép felett Miután kiválasztottad az Options ablakban



automatikusan megjelelennek a beállítások. Itt megadhatod kézzel a layer pozícióját, ill. kiválaszthatod hogy melyik layert óhajtod pozícionálni. A "Real Time"-ot kipipálva azonnal láthatod az eredményt. A "Reset"-tel visszaállíthatod az eredeti pozíciókat.

100 - ezzel rá tudsz közelíteni a képre. A számra kattintva kézzel is megadhatod a nagyítás mértékét, ill. a legördülő menüből választhatsz az előre megadottakból.

- ezzel egy színt tudsz a képről kiválasztani magadnak.

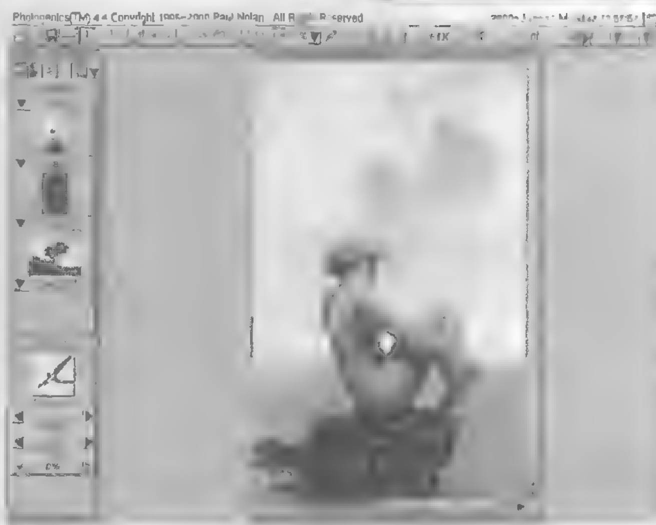
- ezt bekapcsolva minden műveleted négy irányban tükrözve lesz látható a képen.

- rajzolhatsz egy téglalapot a képre, majd a „Crop"-ra kattintva a kijelölt terület lesz a teljes kép.

- layer feltöltése egy adott színnel, ill. törlése. Ez a leggyorsabb módja, hogy alkalmazd a kiválasztott rajzmódot a layerre. Ez visszafelé is igaz, ennél gyorsabban nem távolíthatod el az elrontott rajzokat a layerről.







FIX - ezzel véglegesítheted a képen a módosításokat. Amíg erre nem klikkelsz, az eredeti kép sértetlen marad. Persze még ennek végrehajtása után is működik az undo hehehe...

- kísérleti mód. Hát ez nagyon jó. Ha ezt bekapcsoltad, bármit rajzolhatsz a képre és miután rajzoltál, megváltoztathatod a beállításokat. Rárajzolás után módosíthatod a rajzeszközt, a rajzolás színét, átlátszóságát. A változtatásokat természetesen valós időben láthatod a képeden.

Alpha layer

Az alpha layer működése és felhasználási területe elég sokrétű, de azért megpróbálom leírni, hogy körülbelül hogyan is működik. Adott két darab kép, az elsőt betöltjük az image layerbe, a másodikat pedig az alpha layerbe. Ha ezekután elkezdünk firkálni a paint layerbe, akkor szép lassan előtűnik az alpha layerünkbe töltött kép. Ha szépen befirkaltuk azt a részt, amit „átlátszatni" szeretnénk, akkor beszabályozhatjuk az átlátszóságot a Media plugin legalsó csúszkájával (Trans). Ez a trans mindig arra a színre vonatkozik, ami éppen ki van választva. Vagyis a legtisztább átlátszóságot a fehér színnel érhetjük el. Ha mégsem fehérrel szeretnénk, egyszerűen kiválasztunk egy másik színt, majd kicsit megpiszkáljuk a Trans csúszkát, és a képen máris láthatjuk az eredményt.

Ami kimaradt

Cut/Copy/Paste funkciót nem találtam, ez zavart a leginkább hiszen ez minden programban alapvető lenne véleményem szerint. Valahogy biztos megkerülhető lenne a dolog, de nem találtam meg a megoldást. A T. Főszerk. Úr mondott nekem erről valamit de nem bírtam megjegyezni, bízzunk benne hogy ide zárójelezi a megoldást. **(Nem én - MTFÚ)** Vannak egyéb hibák is, melyek akkor jelentkeznek ha nem elég nagy az általad használt képernyő mérete. Pl. ha nincs legalább 800 pixel széles a képernyőd, akkor a toolbar jobb széle nem lesz látható. Hasonlóképpen az options ablak tökéletes megjelenítéséhez legalább 600 pixeles képernyő magasság kell. Ebben az esetben azonban segíthet ha a betűtípust kisebbre állítod. A legbosszantóbb hiba azonban az, hogy elég gyakran lefagy a program. **(A 4.4-es már stabil - a törd.)** Például ha nem várod meg, amíg egy művelet befejeződik (megtelik a progress bar) és a pluginek között átkapcsolsz, az eredmény egy biztos fagyás lesz. Nem gurul el a program, csak megáll...

Végezetül

A Photogenics használata eléggé intuitív, nem hiszem, hogy bárki sokra menne egy minden részletre kitérő leírással, hiszen ami a grafikussá váláshoz kell, azt semmilyen leírás nem adhatja meg: ihlet és tehetség. Utóbbi állítólag születési adottság. Az első próbálkozásokhoz lökést adhat a dokumentáció „tutorial" része, melyben egy kép elkészülését követhetjük nyomon, végigcsinálva az egyes lépéseket. Megjegyzem: nekem 4-5 próbálkozás után meg sem közelítette a végeredmény a képen láthatót, de érzem, hogy meg lehet csinálni... mindenkinek sok sikert! További segítség elérhető az interneten, a www.paulnolan.com oldalon.

Legvégezetül

Köszönet Unrealnek, hogy kioktatott layerileg, és csinált néhány screenshotot. Nélküle sosem értettem volna meg az alpha layert.

Smith

Photogenics 4

Mínusz

- kimaradt a cut/copy/paste
- nagy gépigény, nincs PPC verzió
- hajlamos a lefagyásra (lehet hogy csak nálam?)

Plusz

- látványos
- könnyen kezelhető egyértelmű felhasználó felület

Összegzés 85%

- ez egy nagyszerű 24 bites rajzolóprogram, nekem tetszett

Napalm

11. - élj túl 15 percet...

10 és 7 óránál a közelben olajpaca és van egy 2-nél is, de ezt egy villámszóró vigyázza. A 10 órás pacára kéne a kutat építeni, mert ugyan lehet a hétórásra is, de azt pillanatokon belül folyamatos támadás éri, tehát csak a védőerődet gyilkoltatod fölöslegesen. Gyorsan erőmű és egy radar, hogy kipakolhass két rakétatornyot a bázisod védelmére. A kút mintha félig sem lenne, de úgy 12-13 ezer kreditnyi olaj azért van benne, tehát kb. ennyi pénzből kell gazdálkodnod 15 percig (ha nem lövik ki a tankereidet, kb az 5. percig termel a kút). A legegyszerűbb, hogy figyeled a kutat és csak akkor engeded oda a tankereket, ha nincs a közelében ellenség. Nem nagyon lesz időd felfejleszteni a gyáraidat, meg tervszerűen cselekedni, mert az első perctől kezdve folyamatosan meglátogat egy-egy napalmszóró és háromcsövű tank 4-5 óra irányból, nyugatról (és délről) antigravok jönnek, keletről meg katyúsák és lézertankok próbálnak beszivárogni. Ha engeded. felmennek északra és arról támadnak.

Azért annyi idő van a támadások között, hogy javítgasd a sérült egységeidet, tehát egy javítóműhelyt is építs. Úgy sikerült kihúznom, hogy a bázisom déli és keleti oldalait a tornyok védték plusz egy állandóan javított ion-, háromcsövű tank páros, nyugatról pedig minden más. Volt dolga a javítóműhelyemnek... Ja, az egy szem helikopteremmel elkergettem a 3 és 9 óránál tanyázó bombakamionjait, biztos ami biztos. Ha a sérült egységeit nem engeded visszavonulni, a tizedik percre már csak egy napalmszóró tankja marad. Nekem meg egy háromcsövű tankom és egy katyúsám, kredit pedig egy szál sem. Most már csak ki kell böjtölnöd a hátralévő időt.

12. - 30 percen belül küldj be egy kémet az ellenséges bázisba.

Fogós, ravasz pálya... Nem elég, hogy az ellenséges bázis egy szigeten van - tehát ugye spesöl-fektörit építened és fejlesztened kell -, hogy csak egy paca van 5 óránál és mintha sosem lenne elég az olaj, hogy csak egy zsebkendőnyi területen építkezhetsz, de ezek a roncstelepszökevények mindig mindent újraépítenek. Célravezető, ha minden egységet az újonan felépített kút fölé rendelsz úgy, hogy a kutat és a bejáratot védjék. Ha ezeket három percen belül nem morzsolja fel a támadó 3-4 napalmszóró és 'gyengécske' kísérete, akkor van nemi esélyed. Ha igen, akkor kezd elölről.. Próbáld meg úgy felállítani az egérfogót, hogy a napalmszóró csak egyet lőhessen (mire kinyírod, már ki is gördül a következő a gyárából) és akkor talán túlélheted az első 4-5 percet. Ha a repülőgyárat felfejleszted, gyárthatsz pár csejent és transzportert. Ezekkel kéne ellátogatnod a szigetre, olyan ketóra tájékra. Elég lesz két technikus, a többi helyen rakétás legyen. Olyan 5-7 csejennel, meg vagy 25 rakétással már ki lehet pucolni a szigetet. Azért nem lesz gyerekjáték. Az épületeink őrzését 3-4 rakétatorony ellátja. Nem kell foglalkozni a keletre lévő épületeivel, mert úgysincs elég kredit erős járművek gyártására. Ügyesebb tábornokok akár - egy torony elfoglalásával - alagúton is átvihetnek a szigetre pár egységet, de ez már tényleg csak csalással sikerülhet..

13. - Védd meg a konvojt (főszerepben GumiKacsa)

Ez egy jópofa pálya. Paca messze északon, küldd oda az egyik drillert, pár erősebb egység társaságában, mert egynehány háromcsövű tank is arra kószál. Aztán egy kicsit kitolunk a robotokkal, biztosítva, hogy csak a már meglévő nehézegységeivel és repülőivel kelljen szembenéznünk egy ideig (ez sem lesz kevés). A bázistól 10 órára van egy szűkület. Egyelőre ne torlaszold el, hanem a három nitrokamiont küld be egy kicsit rombolni. Az egyik mehet a repülőgyára mellé, a másik kettő meg a közepes és a nehézüzeme közé. Nem kell felrobbantani, körbeveszi pár egységgel és legalább azok is leamortizálódnak. Úgy vettem észre, ha ezt nem teszem meg, északról is állandóan maceralja az egyszem kutamat. tehát nem elég csak a szűkületet lezárni, hanem a kúthoz is jelentős erőket kell rendelni (amik leverik a háromcsövűeket). Egy másik módszer, ha a bázisát dúrod le a kamionokkal. Ne rögtön egymás után indítsd őket, legyen köztük legalább két lépésnyi hely mert mozgás közben a legtobb egység mögé lő, így hamar leverik a másodikat és a harmadikat. Kettő minimum el fog érni a bázishoz. Ekkor már nem fog újraépíteni semmit. Írtam már, hogy a villámszóró tornyok a kondenzátor elvén működnek? Az erőművei számától függő sebességgel toltődnek fel. Elzargatsz előttük egy dzsipet, mőgélőnek, gyorsan lőtávolba viszed a nehéztűzérséget és szétlöveted velük... Ezután a stratégia adott; minden mozgó egységét megsemmisíteni és persze a gyárait, tornyait sem árt. Vigyázz, a bf. sarokban még van egy magányos ágyutornya. Ne felejtsd el, romok se maradjanak, mert azok robbanása is kinyírhatja a ponyvásokat... Szóval az aljától a közepéig kell ledúrni nullára a pályát, meg a bf. ágyútornyot. A konvojjal jó, ha küldesz pár rakétáskocsit. mert tuti. hogy marad még pár repülő valahol eldugva.

14. - Védd meg a Nasa-t és nyomd le a robotbázist.

Ez egy kicsit (nagyon) unalmas pálya. Az elején még OK - amikor folyamatosan támad délről és keletről -, de ha az ember megerősödik és támadásba lendül, az unalom lesz a társa. Kút 3 órára, de úgysem elég a benne lévő nafta. A kúttól keletre lévő részre két rakétatorony és egy (két) háromcsövű tank a lábukhoz. Most már csak a déli részről nyomuló ellennel kéne valamit csinálni. Nem szabad beengedni az épületek közé, mert szépen felörli az ellenállast A legegyszerűbb, ha a déli szűkület felső élénél állod el az utat mindennel, ami van. Aztán, ha az első 6-8 percet túlélted és már gyarapszik az élőerőd, akkor szépen lassan agresszívabb magatartást vehetsz fel. Erdemes a keleti reszen lévő kútjait egy kicsit zaklatni: Odaküldesz 2-3 repülő egységet - a fajtája mindegy, csak indián törzsről nevezzék el (Apacs? - tórd) - levadászod a tankereket, ha nincs a közelben erősebb ellen, akkor valamelyik kútját is legyakhatod, majd pucolás onnan. Csak akkor menj vissza, amikor a drillert küldi. Látogass el délre és meglátod, miért írtam, hogy tömény unalom a küldetés. Mást sem kell csinálnod, csak tornyokat kilőnöd, aztán megint tornyokat, aztán 5-6 torony után (az előző részben ismertetett technikával bármilyen toronykombináció lenyomható) lazításként egy épületet... Két bázisa is van és ahhoz, hogy ne építsen vissza semmit, mindkettőt le kell nyomnod. Ajánlott taktika: a dk. sarokban lévő épületeit felülről foglald el úgy, hogy csak a tornyokat lövöd ki, majd gyorsan lerobogsz a déli rész közepén lévő kutakhoz. Ott egy erős hídfőállást létesítesz hogy ne tudjon semmit rádkuldeni lentről - majd foglald el a nehézüzemét, amiben kellemes trolibuszokat gyárthatsz. Ezekkel és pár bastarddal telepedj a repülőgyáraihoz és hagyd is ott őket. Ha a fenti kutad kimerült, akkor foglald el az alsó két kutat és a tölük 9 órára lévő finomítót. Igy szemtelenül gyorsan gyűjtheted a krediteket. A további dolgok már pusztan erőfölényből ledúrhatók a palyáról.

15. - Last mission, nyírj ki mindent és mindenkit.

Úgy félöt tájban van egy olajpaca. Indulhat a verseny. Ajánlatos egy gyors és közepes tűzerejű egységgel menni, mert délről a robotok is indítanak egy drillert. A kutat meg nehezebb lesz elfoglalni, mint a driller kerekeit kilukasztani. Amúgy a bázis tök jó helyen van, mert csak 4 irányból támadhatják - és fogják is mindennel, ami a gyárakból kijön. Ha a földi egységeket feltartóztatod, jönnek az antigravok is. Itt nem jön be százdszázalékosan a zárd el a szűkületeket formula, mert a szűkületeket mindenütt eléri a tornyaival. Ezért az oszd meg és uralkodj elvet követjük. (még jó hogy nincs 16. rész, mert abban meg az jönne, hogy: mások háborúzzanak, te házasodj...) Mivel déli irányban van hely, ezért arra kéne terjeszkedni. De előtte van pár tennivaló: a robotok déli épületeit le kéne gyalulni, hogy legalább egy irányba fedezve legyen a hátunk (nem kell az egész alsó részt, csak az olajig), másrészt kőrkörös védelemmel elérhetjük, hogy a roncstelep szökevények finomítói porozzanak. El kell zárni az északi átjárót, de csak annyira, hogy aki ki akar onnan slisszolni, az golyot kapjon. A tankerei mind arrafelé közlekednek. mi kilőjjük és máris üres a tank. Ezután már adott a stratégia. Folyamatos többirányú védekezés mellett le kell nyomni egyesével az ellenséges részeket. A tornyos védekezést ajánlanám - egy két bombavetővel megspékelve - , mert a tisztogatáshoz rengeteg egységre lesz szükség. A többi már tiszta türelemjáték - van ra össz. 30 perced

Hihi. A végére hagytam a legjobb taktikát: ha már gyárthatsz transzportert, ki kell nezni valahol az ellen másik oldalán egy gyengébb részt. Gyorsan oda kell robogni 4-6 csejennel. meg egy transzportnyi mérnökkel. Elfoglalod az egyik finomítóját - elsőre biztos nem sikerül, ezért kell több mérnök -, majd leteszel mellé ket ágyútornyot meg egy nehezüzemet Máris két tűz közé kerult a pléhpofa...

N2

WWW ajánló - Időutazás

Nincs igaza a fanyalgóknak, az emberiség csodálatos dolgokat talál ki! Ott van mindjárt a házhoz szállított pepperonis pizza, a reggel tízkor magától bekapcsoló kávéfőző és nem utolsó sorban Einstein relativitás-elmélete.

Anélkül, hogy mélyebben belemennénk, érdemes elidőzni egy-két érdekes momentuma felett (azért nem megyünk bele mélyebben, mert egy kukkot sem értek az egészből). Ott van ugye a létező legnagyobb sebesség, amelyet univerzumunkban E. szerint el lehet érni - mégpedig a fénysebesség.

Felmerül a kérdés, hogy mi van akkor, ha egy 80-nal száguldó autó bekapcsolja a reflektorát. Akkor a reflektor 300e km/sec plusz 80km/óra sebességgel sugározza a fényt? Neeeeeem, a fény akkor is csak fénysebességgel hagyja el a kockaladát. Nade ez csak akkor lehetséges, ha - mivel a sebesség=megtett út/idő képlet itt is működik - az autó számára annyival lassabban telik az idő (mivel a megtett út mérete ugye nem változhat; jó is lenne, ha egy gyors kocsi miatt összemenne vagy megnyúlna az M7-es).

Amikor tehát gyorsan haladsz, számodra az idő lassabban telik, mint az otthon maradt családnak. Persze csak annyival lassabban, mint ahányszor lassabban mész a fénysebességnél. Legalábbis körülbelül. Na igen, ha egész életedben kocsikázol, talán rá is verhetsz a kalitkában lakó papagájra vagy egy századmásodpercet...

Más a helyzet a naaagyon gyors űrhajóknál. Olyan persze még nincs, de lehet. Szóval egy fénysebesség mínusz nagyon kicsi sebességgel száguldó űrhajón már sokkal lassabban öregednek az utasok. Olyannyira, hogy mire visszaérnek egy féléves útról, itthon már rég kihal az emberiség és csak a szaporodásra képes vindózok gyártják a kék képernyőket, sokbillió patkány és skorpió társaságában.

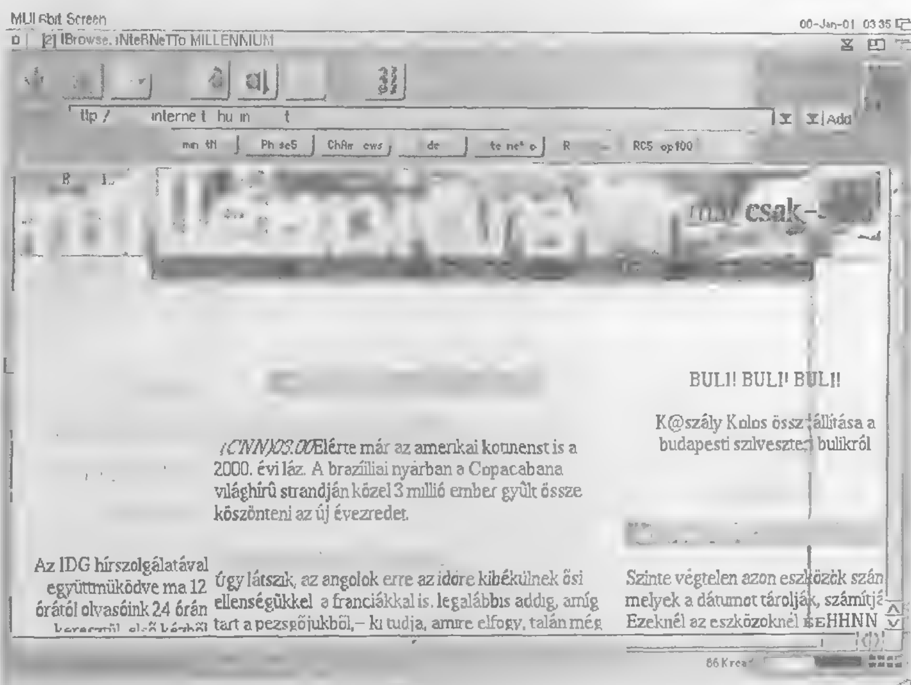
Hasonló mély elemzések után bizony levezethető, hogy Einstein elmélete megengedi az időutazást. Mondom: elméletben. Valahogy úgy, mint a görbült térben: az ember addig megy előre, mígnem egyszer csak megjelenik hátul... (Igen, az ilyen mondatokért Nobel díjat osztogatnak!) És ez az időnél is működik. Persze Einstein nem volt jós, ezért nem tudhatta, hogy a fél világ hőn szeretett tulajdonosa - úgy hívják, hogy microsoft - sokkal hamarabb megoldja a problémát.

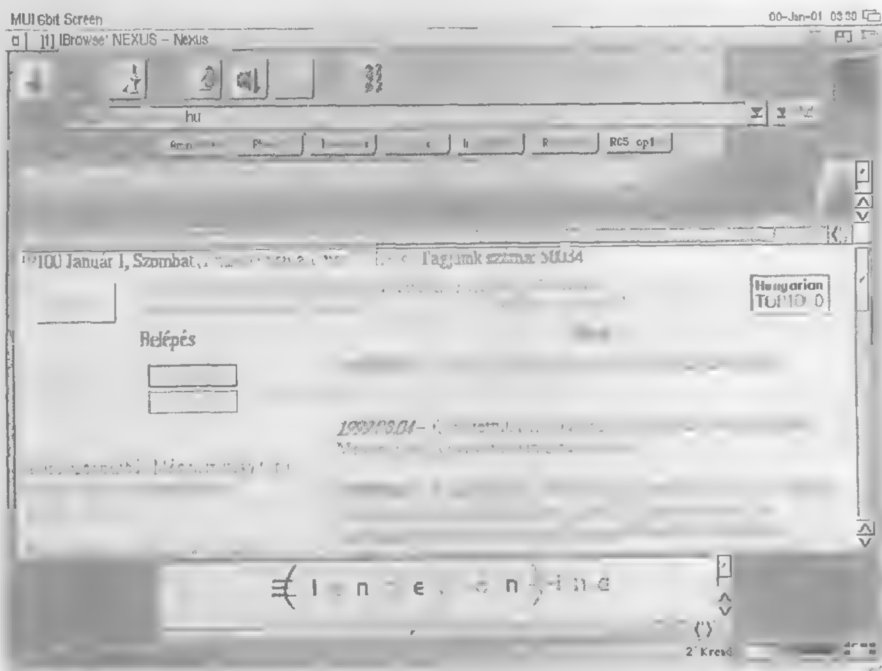
Lássuk e havi honlap-ajánlónkat. Szerkesztőségünk két időutas honlapot szemelt ki, melyek a szörfözó órájára fittyet hányva más idősíkban jelentek meg az Interneten. Az Internetto például olyan idősíkban mozog, ahol az idő visszafelé vánszorog. Ezért is történhetett meg az, hogy egy jövőben bekövetkező eseményig (ti. 2000-ig) még további mínusz (!) három órát kell várni. Azért az egy érdekes mutatvány, ahogy valaki ül a negatív időben...

Másik időutasunk a Nexus volt, akik 1999. december 31-én éjfélkor nemes egyszerűséggel 17100 évet repültek előre az időben. Gondoljunk csak bele: a legrégibb városnak nevezhető települések valahol tízezer éve keletkeztek - a legvadabb elméletek sem teszik az első városok létrejöttét tizenötezer évnél távolabbi időpontra. (Jójó, Nemerét nem kell komolyan venni, főleg, mióta női lapokba ír - női agyvelőket hordó női olvasóknak.) Egyszóval a Nexus legalábbis megduplázta civilizációnk időbeli kiterjedését és egy kis lyukon - www.nexus.hu - bepillantást engedett a JÖVŐBE.

Mert a jövő az ilyen elfuserált, lécitromot érő szoftvereké. Pontosan addig, amíg a T. fogyasztók magasan a fejük fölé emelnek bizonyos szoftvercégeket, hogy legyen, aki uralkodik felettük - pontosabban a gépeiken. És ezt - tetszik, nem tetszik - tudomásul kell vennünk. Vegyük például az Elender esetét, akiknek a szerverét másodszor törte fel egy kedves hacker, és megkérte a T. társaságot, hogy ha nem muszáj, ezentúl ne használjanak windows nt-t fontos adatok tárolására. Nem, az Elender ragaszkodik a nyilvános titkokhoz - még ha kéthetente lecserélik is a honlapjukat egy Amiga boingballt tartó pingvinre, hehe...

Horváth Péter





Hi AmigaVilág!

Készítettem egy Warcraft magyarítást, remélem beteszitek az újságba! (Nem szenvedtem feleslegesen!) **(Nem szenvedtél, arra ott vagyok én - a törd.)**

Warcraft Human kampányának magyar fordítása

1. Mission

„A képességeidet tesztelendő, a Király kinevez téged egy kisebb birtok Földbirtokosává. Mivel kötelességed támogatnod ellátmánnyal a hadsereget, ezért először egy gazdasági központot kell létre hoznod, nem kevesebb mint hat farmmal. Továbbá egy laktanya felhúzása - védelmi célzattal - is meggondolandó, mivel a felderítőid Ork járőrökről számolnak be a környező vidéken."

2. Mission

„Grand Hamlet körül az Orkok egyre szemtelenebbé válnak támadásaik során. A felderítők arról számolnak be hogy egy nagyobb hadsereg gyülekezik a Határvidéken a város ellen. A Király kiküld téged egy kisebb különítményesekből álló szakasszal hogy készítsd fel a várost, és védd meg ellenfeleidtől."

3. Mission

„Feketekéz portyázó különítményétől sikerült tartósan biztosítani a Grand Hamlet körüli területet. Most fel kell derítened az Orkok Kyross-i hídfőállását Sorrow Mocsarainak mélyén, majd meg kell semmisítened."

4. Mission

„Körülbelül húsz hónapja Sir Lothar, a korona egyik hős lovagja expedíciót vezetett a Halál Bányáiba, hogy felkutassa a Hit Elveszett Kötetét. Sose hallottunk róla újból. Azonban, nemrég látomása volt Northsire Apátjának - a hős lovag halálosan sérülten kért tőle segítséget. Llane Király elrendelte hogy vezess egy szakaszt harcost és pár gyógyítót a bányákba hogy felkutassátok és felápoljátok Sir Lothart, valamint épségben vissza hozzátok a többi túlélővel együtt."

5. Mission

„Elwynn Erdeje kulcsfontosságú stratégiai hely a Határvidék biztosításához. Egy előőrs szolgáltatja az erdő észak-keleti peremén a te erősségedet. A Király kijelölt egyet a lovagjai közül, aki a segítségedre lesz. Feladatod hogy megtisztítsd a területet Feketekéz sötét követőitől, akik nálad esélyesebbeknek tűnnek..."

6. Mission

„Northsire Kolostor szerzeteseit egy csapat harcos ostromolja, akiket az ellenség ügynökei bízták meg, hogy harcoljanak a korona ellen. Vezesd a lovagjaidat a Kolostorhoz, amit már ostromolnak és gyorsan akadályozd meg a további rombolást! Akkor tudod biztosítani a Monostort ha vissza verted a hitszegő kutyákat, és megsemmisítetted a lázadók bázisát."

7. Mission

„Egy portyázó banda rohanta le Napostisztás falvát. A felderítőink arról számolnak be, hogy a túlélők az Orkok rabszolgái lettek. Válaszd ki a harcosaid egy részét és szabadítsd ki a jobbágyakat, akik valahol az Ork táborban vannak bebörtönözve. Hogy ki tudd szabadítani a rabokat, le kell rombolnod a falat. Napostisztás újjáépítése távolabbi cél, mivel neked először le kell győznöd ellenfeleidet."

8. Mission

„Új veszély fenyegeti mindazok életét, akik a Királynak szolgálnak. Medivh, a gonosz boszorkánymester elkezdte kiszívni a föld erejét, hogy saját sötét hatalmát növelje. Egy csapattal be kell hatolnod az erődjébe és meg kell semmisítened, még mielőtt elég energiát gyűjtene ahhoz, hogy megsemmisítse minden ellenfelét. Óvakodj sötét művészetétől, mert azt beszélik, hogy parancsolni tud a Pokol démonainak! "

9. Mission

„Elérkezett az idő, hogy harcba kezdjünk Feketekéz birodalma ellen. Llane Király elrendelte a teljes offenzívát az Orkok ellen, hogy gyökerestül irtsa ki a pestis módjára terjedő Orkokat a királyság testéből. A Határvidéktől keletre fekvő Fekete Mocsárban tanyáznak az Orkok hordái. Irányítsd oda csapataidat, és semmisítsd meg minden nyomát a sötétség erőinek!"

10. Mission

„Futárok érkeznek és informálnak téged a szomorú hírről: Llane Király ezen a napon elhunyt Viharszél Várában az áruló Garona miatt. Az utolsó parancsa az volt, hogy te vállald el a Hadvezéri tisztséget, s a csata végén nyújts segítséget az országnak. Felderítők számolnak be arról, hogy a Fekete Mocsár mélyen tanyázik Feketekez gonosz erejének kulcsa: az Átok Templom. Nincs az a jobbágy aki meg merné közelíteni a gonosz templomát, így egyes-egyedül bátor katonáidra számíthatsz ebben az akcióban. Nagyon ügyesnek kell lenned, mert ebben az akcióban nem fogsz kapni utánpótlást! "

11. Mission

„Legyőzted Feketekéz átkozott birodalmának gonosz szívét. Rockard és Stonard, a két ikererőd - Feketekéz végső erődje: A Fekete Kő Csúcs mindeddig ellenállt a királyságnak. A győzelemhez vezető út világosnak tűnik a vezéreiddel való tanácskozás után. Le kell rombolnod Rockard-ot és Stonard-ot, hogy megszüntess minden utánpótlást és segítséget. Szóval, készülj a végső ütközetre Fekete Kő Csúcs ellen!"

12. Mission

„Fekete Kő Csúcs védelme immár a múlté! A levegőt lassan betölti a mocsár bűzös kipárolgása, előre jelezvén, hogy ebben a végső küzdelemben hamarosan a végzet eldönti, hogy ki lesz a vesztes.

Mintha súlyos terhet cipelnél, nyomaszt a felelősség, ahogy végignézed, ahogy csapataid felkészülnek a csatára. Fentről, Feketekéz erődjéből a káosz örvénylik le a csatatérre, hogy ott formába öntődjön a végzet. Rombold le a várat, és kutass fel minden védőt, hogy megszabadítsd Azeroth-ot mindörökre Feketekéz mocskától!"

Megnyerés:

„Fekete Szikla eleste Azeroth erőinek végső diadalát jelentette. Feketekéz megölése és birodalmának eleste után az elszórtan megmaradt Orkok gyorsan behódoltak hatalmad előtt. Ezek után hatalmas ünneplés vette kezdetét, ami sok napon és éjen át tartott, vidám zenével és játékokkal szerte a birodalomban.

Viharszél Erődjének több mérföldes környékéről hívták meg a polgárokat, hogy az udvari varázslók által keltett szemkápráztató látványosságban gyönyörködjön jobbágy és nemes egyaránt. Az ünnep végén tetteid elismerése képen a koronához emelnek, mint a Korona Védelemzőjét. Az ünneplés végén vissza vonulsz a trónterembe...

Azeroth kormányzásának feladata rendkívül felelősségteljes feladat. Az udvari politizálás elsajátításával eddig ismeretlen vizekre evezel. Llane Király híres volt becsületes és igazságszerető uralkodásáról.

Elhatározod, hogy te is ilyenné próbálsz válni. Valamint hangsúlyt helyezel rá, hogy felkutassátok azt a helyet, ahol az Ork hordák betörtek a világotokba, hogy elhárítsátok mindörökre egy újabb invázió lehetőségét - de ez már egy másik történet... "

Gazda Zoltán
Email: jonowsky@extra.hu

Hi!

Itten egy AV-be szánt cikk következik:

QUAKE tippek

A **QUAKE** az a játék, amiért mi Amigások a legtöbbet szidtuk a pöcéseket, és amivel most nagy részünk nyomul otthon. NAGYON hiányzott már egy ilyen játék akcióra kiéhezett lelkületünknek. Én most nem vesztegetném a szavat arra, hogy mindenki tanulmányozza át a konzol parancsait, nem írom le a gyorsítási lehetőségeket, ezek azt hiszem mind ismert dolgok. Amit viszont leírok (jó lenne tudni, mi is lesz az...) az a Kvake (ahogy azt mi erős tájszólással ejcsük) kibelezése lesz. Miért is történik mindez? Hát mondjuk azért, mert én a **Malice**-ban nem tudtam a Start map... opcióval bármilyen **Malice** pályát elindítani. Nem tudtam átállítani default configot, a Kvake startupját, stb. Ahhó, hogy ezt megtegyük, szükségünk lesz egy szupy kis programra: Rune Jacobsen **PakMan**-jára. Ez a csoda megfogja a Kvake .PAK fájljait, és szépen szétpakolja azt normál fájlok tömegére. Miután ezt a warét letöltöttük AmiNet-ről, szépen ráeresztjük a Kvake PAk-jaira, és dolga végeztével ezt látjuk majd: gfx,maps,progs, és sound könyvtárak, valamint pár fájl: **default.cfg**, **MAP.LST**, **Quake.rc** stb. Arra már nem emléxem, hogy a config.cfg kint volt-e eredetileg, vagy benne a PAK-ban. Amiért nem emléxem, az azért van, mert bár a proggy guide-ja egész végig úgy beszél a dologról, hogy a végén úgyis visszapakoljuk az egészet a PAK-ba, én ezt nem tettem meg. És itt jön a poén: a Kvake, a Malice, a Rogue (Mission Pack #2), és a Sushi (fast deathmatch game) vígan működik normálisan szétpakolva könyvtárakba, fájlokba!!! Az égvilágon semmi szüxség nincs a PAK formátumra (legalábbis Amigán)! Ha megfigyeljük a konzolt töltés közben, akkor láthatjuk, hogy mindent eleve könyvtárakban keres(pl: maps/e1m2). Én mióta szétszedtem a gamét, úgy használom, és így sokkal egyszerűbb (legfeljebb a copilás nem, de nem szoktam éjjel-nappal Kvakét másolni...). Tehát, miután szétszedtük, irány egy szövegszerkesztő, **Quake.rc** betölt, és jól megnéz. Ez a fájl a Kvake startup-sequencéje, eccóval a legfontosabb. Itten láthassuk, hogy először a **default.cfg**-t tölti be (ami beállítja a legfontosabb dógokat), ezután **config.cfg**-t (ami még több beállítást tartalmaz, és felülírja a default.cfg beállításait), végül pedig az **autoexec.cfg**-t tölti be (ha van, és ami teljesen custom opcókat tartalmazhat, amit nem akarunk a konzolba bepötyögni, pl. különféle deathmatch beállításokat, stb). A config fájlok átírása manuálisan azért jó (azon kívül, hogy mindenki kényelmesen beállíthatja magának), mert számomra teljesen véletlenszerűnek tűnik a game viselkedése az OPTIONS elmentésével kapcsolatban... Volt, hogy mindent beállítottam fa**ára, és b***ta elmenteni. Hát azt hittem, szétrúgom a monitort... A configokhoz csak egy-két észrevételt fűznék: nem árt figyelni arra, hogy egy billentyűnek csak egy funkciója legyen:), a winaga_type-nál a '0', azaz nulla az NTSC lowres, ami AGA-n a legjobb, a _cl_name-hoz írhatjuk be nevünket, a sensitivy (1-7) az egér érzékenysége, a többi pedig szerintem pofoneccerű. Ha valamilyen problémátok akadna, csak vágjatok hozzám egy mailtot. Visszatérve a **Quake.rc**-hez, a configok indítása után jön a startdemos parancs, ami ugyebár megakadályozza, hogy gyorsan betöltődjön a játék... Ezt simán ki is vehetjük //-vel, de be is rakhatunk egy saját demót, miután a record paranccsal készítettünk egyet. Ha pedig azt szeretnénk, hogy a játék betöltődésekor azonnal a főmenü ugorjon elénk, írjuk be, hogy **menu_main**. Természetesen ide is beírhatunk bármit, amit nem akarunk játék közben (noclip, fly:)). Én például a DEL-re állítottam a fegyvercserét (kissé kellemetlen volt akció közben a megfelelő fegyver számának keresése...), a **Malice**-ban pedig INS-re az újratöltést. El is küldöm a configjaimat, meg a MAP.LST-t (ez utóbbi még hasznos is lehet).

Miután kényelmesen beállítottuk magunknak a gamét, irány a MAP.LST! Mint már említettem, a Malicéhoz nem sok ilyen fájl adott (legalábbis a pirate versionban) Tölcsük be játékot, menjünk a fejlécben a Start Map... opcióra, és ha csak a **Kvake** pályáit lehet kiválasztani, akkor neked sincs meg. Ha belemászol a **Kvake** listájába, akkor ezt fogd látni:

```
0
dm1
Place of Two Deaths
* dm1 in id1/pak1.pak/maps
...
```

Itt a dm1 a pálya kódja (az egyes deathmatch pálya), az alatta levő a neve (amit átírhacc), a többi érthető. Namost ez hiányzik a **Malice**-hoz/**Rogue**-hoz. Írni kéne egyet hozzá. Ehhez viszont tudni kell a pályák kódját... Ne tudjátok meg, mit szenvedtem vele, mielőtt szétszedtem a PAk-okat... Csak véletlenül találtam el (a franc gondolta volna a **Kvake** exmx kódjai után, hogy ezek dx kódúak). Miután megírtad a listádat, vagy főkopítad az enyimét, csak be kell tenned a Malice/Rogue könyvtárába és már műxik is!

Amúgy ha már szétszedtük a gámát, vessünk egy pillantást a sound könyvtárra, amiben wav formátumú hangok leledzenek. Ha valaki netán rendelkezik digiző masinériával, akkor jó kis hangokat készíthet a játékhoz... Ajánlanám meghallgatásra a Malice/sound/cutit/bloopers hangokat :) A Malice/cuts könyvtárban az átvezető részeket nézhetjük végig a playdemo parancs segítségével.

A **progs.dat** file a játék lelke, ezt láthatjuk akkor, ha kicseréljük a **Malice** és a **Kvake** **progs.dat**-ját. Szegedi László hittestvérünk azt hiszem ezt cselekedte, meg még nehány filét átmásolt a Kvakéba a Malicétól és utána légdeszkával nyomult a **Kvake** /Ziggurat Vertigo/ nevű pályáján (ahol nagyon kicsi a gravitáció). Eccerűbb lenne a pályákat kicserélni, de valamilyen oknál fogva a **Kvake** pályái kicsit szemcsések **Malice** alatt.

Szóval lehet próbálkozni. **Kvake** hakkolásra fel!

Adios /Amigos/: Pedro Gonzales
e-mail: pedro@btkstud.jpte.hu

MAPS.LST (Malice)

```
0
ddm1
The Seventh Precinct
* ddm1 in malice/pak3.pak/maps
0
ddm2
Sub Station
* ddm2 in malice/pak3.pak/maps
0
ddm3
Crazy Eights!
* ddm3 in malice/pak3.pak/maps
▪
ddm4
East Side Invertational
* ddm4 in malice/pak3.pak/maps
0
ddm5
Slaughterhouse
* ddm5 in malice/pak3.pak/maps
0
ddm6
DOMINO
* ddm6 in malice/pak3.pak/maps
0
ddm7
SANDRA'S LADDER
* ddm7 in malice/pak3.pak/maps
0
csm0__
Demo1
* csm0__ in malice/pak2.pak/maps
0
csm1____
Demo2
*csm1____ in malice/pak2.pak/maps
0
csm2____
Demo3
*csm2____ in malice/pak2.pak/maps
0
csm3
BUBBAH'S GO
*csm3_ in malice/pak2.pak/maps
0
d1
The Lab
* d1 in malice/pak3.pak/maps
0
d1b
AREA 33
*d1b in malice/pak3.pak/maps
0
d3b
SECRET MISSIONS
*d3b in malice/pak3.pak/maps
0
d4b
BACK 2 MALICE
*d4b in malice/pak3.pak/maps
0
d1c
AREA 44
*d1c in malice/pak3.pak/maps
0
d2
Takahiro Towers
* d2 in malice/pak3.pak/maps
0
d3
A Rat's Life
* d3 in malice/pak3.pak/maps
0
d4
Into the Flood
* d4 in malice/pak3.pak/maps
0
d5
The Flood
* d5 in malice/pak3.pak/maps
0
d6
Nuclear Plant
* d6 in malice/pak3.pak/maps
0
d7
The Incinerator Plant
* d7 in malice/pak3.pak/maps
0
d7b
The Foundry
*d7b in malice/pak3.pak/maps
0
d8
The Underwater Base
* d8 in malice/pak3.pak/maps
0
d9
Takahiro Base
* d9 in malice/pak3.pak/maps
0
d10
The Hospital
* d10 in malice/pak3.pak/maps
0
d11
The Genetics Lab
* d11 in malice/pak3.pak/maps
0
d12
Takahiro Laboratories
* d12 in malice/pak3.pak/maps
0
d13
Stayin' Alive
* d13 in malice/pak3.pak/maps
0
d14
B.O.S.S. HQ
* d14 in malice/pak3.pak/maps
0
d15
SHOWDOWN!
* d15 in malice/pak3.pak/maps
0
start
The Academy
* start in malice/pak3.pak/maps
```

Páran kérdeztétek, miért ilyen 'Hogyan csináljam?'-okat írok, miért nem írom le a programok menüit, opcióit, stb. szépen sorban, ahogyan az egy tisztességes cikkíróhoz illik. Nos, véleményem szerint így sokkal jobban megismerhető egy program - már mint, ha nem csak száraz, lexikális dolgokat írkálok róla -, és jobban körbesétálható egy-egy témakör. De ha még ketten reklamáltok, visszatérhetek az alapstílusra: 'Betölt: adatállomány betöltése, kilép: kilépés a programból...' (méghogy grafomániás volnék...)

Hogyan csináljam? Deluxe Paint 5. Animáció készítés

Pár tudnivaló

Alapesetben egy animáció különálló képkockákból áll, amelyek - az előzőhöz viszonyított - tartalma némileg eltér. Ezeket a képkockákat - bizonyos sorrendben - megjelenítjük a képernyőn. Ha ez viszonylag gyorsan történik, akkor animáció lejátszásról beszélünk. Ha lassan, akkor slideshow-ról. Most teljesen mindegy, hogy fényképszerű, vagy rajzolt; animáció és punktum.

Mi kell egy animáció elkészítéséhez? Kreativitás, meg türelem elsősorban. Aztán nem árt egy rajzolóprogram - pl. a DPaintV, ami tud animációkat készíteni. Ennek hiányában egy összefűző is megteszi, de lényegesen nehezebb az anim tesztelése a munka közben. Ram, vinyó és erősebb processzor nélkülözhetetlen, de láttam már 1Megás A500-on készített jó és szép animációkat.

Most erre csak érintőlegesen térnék ki, de az animációkat különböző formátumokban tárolhatjuk: ANIMx, MPEG, AVI, stb. Ezek mind pure animációk, csak a rögzítésük módjában térnek el egymástól. Ahány cég, annyi szabvány, mint azt már megszokhattuk... A lényeg, hogy mind úgy takarékoskodik a hellyel, hogy csak bizonyos kulcskockákat mentenek el, a többi kockából csak a módosításokat tárolják. Esetleg még tömöríthetik is különböző algoritmusokkal. Erről bővebben Phoenix mester tudna írni, de ő most nem ér rá, mert a villámgyors és sok formátumot ismerő lejátszóját csiszolgatja. **(...a mi kártyánkon - ASYS Kft.)**

Valamelyik ábrán látható, hogyan helyezkednének el egy animáció képkockái.

Egy animációt a következő lépésekben a legegyszerűbb készíteni:

1. Elkészíted a képkockákat
2. Megrajzolod az első képkockát
3. Erről készítesz egy másolatot, elvégzed a módosításokat és így tovább, amig be nem fejezed, vagy elfogy a memória.

A DPaint többféle lehetőséget is kínál animkészítésre. Ké[illegible]het a telj[illegible] kép[illegible] ecsetből, sőt van egy kezdetleges algoritmusa arra, hogy két ecset között a megadott lépésszámban átmenetet készítsen. Nem menekülhettek, most megtudhatjátok, hogyan lehet néhány egyszerű lépésben animokat készíteni.

Képkockák készítése

0. Egy egyszerű animációt készítünk, amelyen egy pötty fog 10 lépésben vízszintesen arrébb sétálni a képernyőn. Ha ennél bonyolultabbról lenne szó, olyankor azért nem ártana előbb megtervezni a fázisokat, satöbbi, mert esetleg nem az lesz a végeredmény, amit akarsz.

1. Anim/Frames/Set #; ezt a almenüpontot kiválasztva egy kérdezőt kapsz, amelyben megadhatod, hány képkockából álljon a majdani animáció. Mindig ez legyen a második lépés. A beviteli mezőbe írd be: 10 (lehetőleg számmal, mert nem biztos hogy megérti másképp), majd nyomj Returnt, vagy kattinta az OK gombra. Ezzel van tíz üres képkockád. A képernyő tételsorában jelzi is, hanyadik képkockát látod: 1/10. A kockák közti lapozás hívógombjai: előző = 1, következő = 2.

2. Vedd fel ecsetnek az eszköztár tetején lévő beépített ecsetek közül a legnagyobb kitöltött kör alakút, ha esetleg kicsinek találnád, a + billentyűvel nagyíthatod. Tedd le az ecsetet valahol a bf sarok táján.

3. Lapozz egyet a '2' billentyűvel, vagy az Anim/Control/Next almenüponttal. Az ecsetet vízszintesen pár pixellel arrébb mozgatva (ha kell, mozgatás közben nyomd le a Shift billentyűt, ekkor vagy csak vízszintesen, vagy csak függőlegesen mozgatható az egérmutató) tedd le ezen a képkockán is. Ezt az eljárást mindaddig ismételgesd (lapoz, mozgat, letesz), amig el nem fogynak a rendelkezésre álló képkockák. Jelen esetben a tételsoron 10/10 felirat látszik. A 2. ábrán látható, kb. hogyan kell letenni az ecseteket, termeszetesen egyenként és külön képkockára.

4. Nézd meg mit csináltál. '4' billentyű, vagy Anim/Control/Play menüopció. Vagy ugyanitt előhívod az animációs pultot (Anim/Control/Panel kipipálva). Ez egy konfortos kis majdnem vágópult, ahol lejátszhatod és/vagy szerkesztheted az animációkat

Kockázás másképpen

Ha már az előzőeket megcsináltad, akkor innen folytatjuk (ha most kezded, akkor Anim/Frames/Set # és legyen tíz kocka).

1. Kattints jobb gombbal az eszköztár Clr gombján. Előjön a a Clear kérdező, amelyben megadhatod, hány kockát akarsz törölni: aktuális (ezt bal kattintással a Clr-en is megteheted), kockák sorozata, vagy mind. Válaszd az All frames-t és kattints az OK-n.

2. Válaszd ki megint a legnagyobb kitöltött kör ecsetet az eszköztárról, a rajzolási mód legyen a szaggatott szabadkézi vonal (szintén eszköztár).

3. Tartsd lenyomva az Alt billentyűt és tedd le az ecsetet tízszer egymás után a képernyőre mindig egy kicsit jobbra az előzőtől. A képkockák automatikusan váltani fogják egymást 1-től 10-ig, minden egyes egérgomb lenyomáskor. Ezt megteheted úgy is, hogy húzol egy vonalat - Alt még mindig lenyomva a képernyőn keresztül.

4. Nézd meg a műved. ('4' - ha meguntad Space)

Automatikus animáció készítés a Move kérdezővel

A Move kérdező segítségével érdekes animációkat készíthetsz az ecset mozgatásával és forgatásával mindhárom dimenzióban.

0. Az Anim/Method/Compressed menüpontot pipáld ki, mert Expanded módban nem biztos, hogy elfér a memóriában az anim.

1. Kezdőlépésként készíts 20 képkockát: Anim/Frames/Set # -> 20 -> OK. Ha nem az első kocka az aktuális, akkor Shift+1 és máris az lesz.

1. ábra

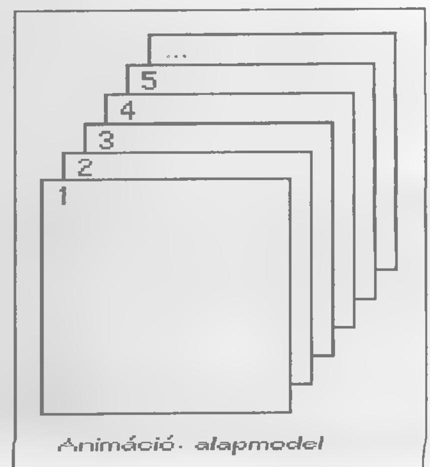


2. Töltsd be a DPaint5:brush könyvtárból a DPaintTitle.brush-t. (Brush/Load) Igazísd a paletta színét az ecsethez: Colour/Palette/Use brush palette.

3. Rakd le az ecsetet a képernyő közepére, majd válaszd ki az Anim menüből a Move opciót. Kirak egy szép nagy beállítópanelt. A felső részen adhatod meg, hogy a három tengelyhez képest mennyit akarsz elmozgatni, vagy forgatni az ecseten. (Ugye a múltkori perspektíváról szóló részben leírtakat nem kell megismételnem?)

4. Egyenesvonalú mozgatás: a Dist: rovathoz tartozó beviteli mezőbe kell beírnod pixelben, mennyit mozogjon vízszintesen, ill. függőlegesen, vagy a Z tengely mentén nagyobbnak, vagy kisebbnek látsszon.

4a. írj be a Dist:-hez tartozó X mezőbe 200-at.
4b. Lejebb a Count: mezőbe 20-at.



Animáció - alapmodel

4c. Kattints a Preview gombon és láthatod, hogy az ecset 200 pixellel jobbra mozog 20 lépésben.

4d. Próbálgasd a három beviteli mezőbe írt különböző értékekkel. Ha negatív számot írsz be, ellenkező irányba mozgatja.

5. Szimpla forgatás: az Angle: rovathoz tartozó mezőkbe beírt értékekkel forgathatod az ecsetet a három tengely mentén, hasonlóan az előző pontban foglaltakhoz.

6. Ha úgy érzed, jó amit alkottál, a Draw gombbal véglegesítheted, Anim/Save menüponttal elmentheted.

Valahol lesz két kép, ahol egy-egy 9 kockás - a Move kérdezővel készített - animáció szemléltetné a mozgatást és a forgatást.

Természetesen a Move panellel nem csak lineáris animokat készíthetsz, próbálgasd nyugodtan,

A vágópult (3. ábra)

Ez - ha bekapcsolod a menüben - a képernyő alján fog elhelyezkedni. Elég kezdetleges, de a célnak megfelel. A csúszka állása mutatja, hogy melyik képkockát látod. A két szélén lévő gombokkal lehet gyorsan az elejére, vagy a végére ugrani. A csúszka alatti gombok - balról jobbra - a következő funkciókat valósítják meg:

Folyamatos visszajátszás

Addig játssza visszafelé az animot, amíg le nem nyomod a Space billentyűt.

Visszajátszás

Az utolsó kockától az elsőig visszafelé játssza le.

Előző képkocka

Megmutatja a jelenlegi elötti képkockát. Ha az első kocka az aktuális, akkor az utolsót.

Következő képkocka

Megmutatja a jelenlegi utáni kockát. Ha ez az utolsó, akkor az elsőt.

Lejátszás

Lejátssza az animot az első kockától az

2. ábra



utolsóig.

Folyamatos lejátszás

Addig ismételgeti az animot, amíg meg nem nyomod a Space-t.

Oda-vissza lejátszás

Elkezdi lejátszani, majd ha a végére ért, visszafelé játssza le, és ezt addig ismételgeti, amíg Space-t nem nyomsz.

Képkocka hozzáadás

Az aktuális kocka után beilleszt egy kockát, majd az aktuális tartalmát idemásolja. Ha a Ctrl billentyűvel együtt nyomod le a gombot, az 'Add frames' kérdezőben megadhatod, hány kockát kívánsz beilleszteni.

Képkocka törlés

A jelenlegi képkockát törli és a következő lesz a jelenlegi. A Ctrl billentyűvel kombinálva rákérdez, hogy az aktuális kockát, kockák sorozatát 'tól-ig', vagy az összeset kívánod törölni.

Újra az utolsó GoTo-hoz

Azt a kockát mutatja, amihez utoljára léptél a Go To kérdezővel. Ha ilyen még nincs, akkor az első kockát. Ctrl-lal együtt a Go To frame kérdezőt jeleníti meg.

A többi gombra majd még visszatérek.

A Move panel (4. ábra)

Dist:

A mozgatás mértéke pixelben, mindhárom tengely mentén.

Angle:

A forgatás mértéke szögfokban (360-nál körbefordul).

Zero

Minden beviteli mezőt 0-ra állít.

Brush

Ha bekapcsolod, az ecset tengelyétől számítva mozgat, ill. forgat. Egyébként a képernyőét veszi alapnak.

Go Back

Ha elmozgatod az ecsetet a 3D térben, a DP emlékszik az utolsó pozícióra. A Go Back visszarakja az ecsetet az eredeti pozícióra

Cyclic

Ha például kisebb animációt csinálsz, mint a kockák száma, kapcsold ki.

Slow in, Slow out

A megadott kockaszámon az elején és/vagy a végén finomítja az animot. Apróbb lépésekre osztja.

Count

Ennyi kocka lesz az anim.

Move

A mozgatás iránya. Két opciója van Go from (default) és a Come To.

Record

Három kapcsoló: azt állíthatod itt, hogy a fázisok megrajzolását melyik irányba végezze. A középső minden fázist az aktuális kockára rajzol.

Preview

Egy előzetest mutat a nagy műről. Nálam forgatáskor pl. csak a grótvázat mutatja.

Fill

Feltölti a képernyőt az ecsettel, ahányszor elfér.

Draw

Ha készen vagy a beállításokkal, akkor elkészíttedheted az animot.

Exit

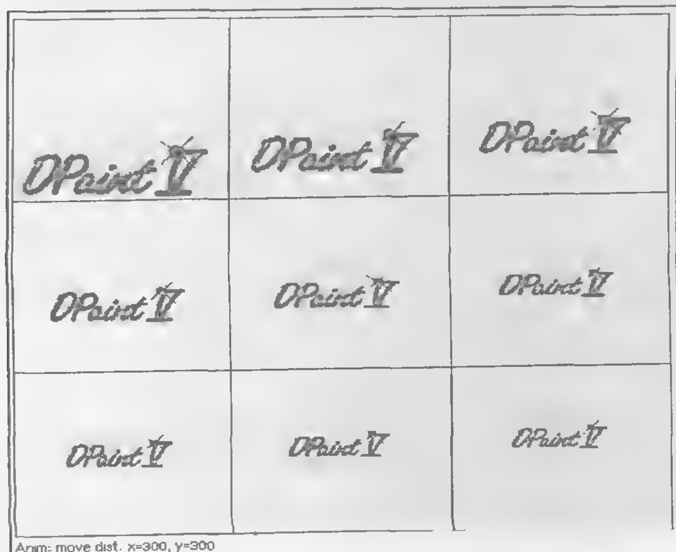
Kilép a panelből.

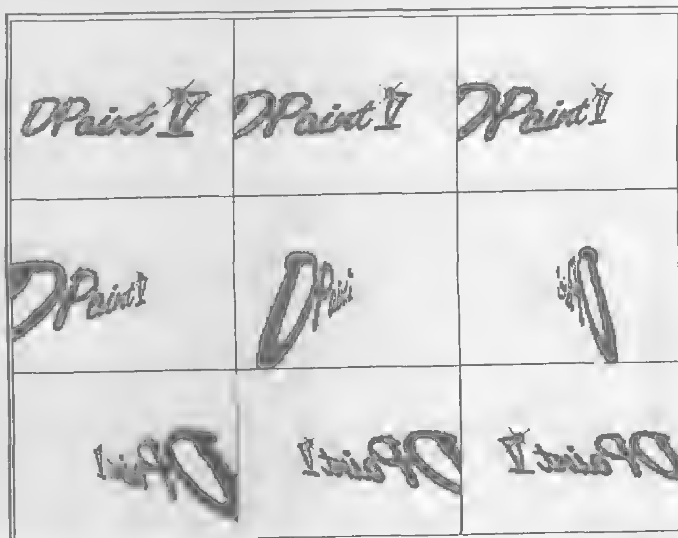
Load

Betölthetsz egy előzőleg elmentett mozgatást.

Save

Elmentheted a beállított mozgatásokat egy


Anim: move dist. x=300, y=300


Anim move angle z=180



másik alkalomra.

Cancel

Mégsem...

Mára legyen elég ennyi. A következő részben még visszatérek egy kicsit a vágópult LightTable funkciójára, a Move panel lemaradt funkcióira és lesz szó az animecsetekről is...

A mai lecke hívógombjai:

1	előző kocka
2	következő kocka
3	Go To kérdező
4	folyamatos animlejátszás, Space-ig
5	egyszeri lejátszás
6	oda-vissza lejátszás (asztali tenisz)
7	előző animecset
8	következő animecset
Shift+1	első kockára
Shift+2	utolsó kockára
Shift+3	utolsó Go To-ra
Shift+4	folyamatos visszajátszás
Shift+5	egyszeri visszajátszás
Shift+7	első animecsetre
Shift+8	utolsó animecsetre
Space	lejátszás megszakítása
r	lejátszás közben megfordítja a játékirányt
crsr bal	lassítja a lejátszást
crsr jobb	gyorsítja a lejátszást
Alt	bekapcsolja az autopaint módot
M	Move panel
N	Camera panel
RAmiga+o	anim betöltése
RAmiga+a	anim elmentése
Ctrl+f	kocka másolása
RAmiga+r	lejátszási sebesség állítása

vágópult hívógombok:

Alt+a	pult ki-be
l	LightTable ki-be
Alt+l	LightTable Dim ki-be
Ctrl+1	layer 1
Ctrl+2	layer 2
Ctrl+3	layer 3
Ctrl+4	layer 4
Alt+=	hozzáad egy kockát
RAmiga+-	törli az aktuális kockát
Ctrl+l	LightTable beállító panel

N2

1. Perspektíva
2. Animációk
3. Animációk (Animecset, meg ilyesmik)
4. Paletta, színsor, stb...

ui.: Remélem nem szólok túl későn, de a következő fuCk-Ya Party olyan június magasságában lesz. Ahogy pontosabb infókat kapok, jelzem. Ha valakit érdekel, akkor napi2@freemail.c3.hu... Ha el akarsz jönni, jobb, ha időben szólsz!

Itt van ez a jó kis képkonverter, mely - bár jóval kevesebb tudású mint pl. az UltraConv, de - egészen használható kisebb formátum-konverziókra, képátméretezésekre. Nem mai csirke, '97-ben készítette Dirk Farin, viszont egy kompakt, primitívségében bájos program, a:

GFXCon 1.8

Telepítése

Amelyik változatra szükséged van (000, 020), csak bemásolod abba a könyvtáradba, amelyikbe akarod és kesz is van.

Használata: Indíthatod ikonnal a WB felületéről, vagy CLI-ből paraméterezéssel. Ha ikonnal indítod, a konfigurációt az ikonparaméterezésből olvassa ki és megjeleníti a GUI ablakot. A GUI ablakból gombok és beviteli mezők segítségével adhatod meg a konverzióhoz szükséges paramétereket. Ha CLI-ben paraméterek nélkül gépeled be (+Enter), akkor szintén a GUI-t rakja ki. Ha csak egyszerű (és egyszeri) műveletet akarsz vele végeztetni, CLI-ből paraméterek segítségével vezérelheted (lsd lejjebb).

Lehetőségei

Különböző képformátumok között konvertálhatsz vele, módosíthatod a kép méretét, felbontását, mélységét, de a kész művet nem nézheted meg vele. Minek is, hiszen rengeteg képnéző van. Van lokalizációs lehetőség. A szabványos és telepített adattípusok használatát sajnos nem támogatja. Kisebb munkákra szerintem - nagyon megfelel és ami fő ingyenes.

Szükségletek

KS 1.2, 2K verem.

Ajánlott: minimum 020-as proci, 4M ram, vinyó

A támogatott képformátumok

Input: ILBM, LBM, RGB8, RGBN, PCX, IMG, BMP, RLE4, RLE8, GIF, TIFF, JPEG, RGB-Raw, Targa

Output: ILBM, PCX, GIF, JPEG, RGB-Raw, Postscript (az utolsót Kick1.3 használók elfelejthetik)

CLI paraméterezés

Ez csak az 1.5-ös verziótól kezdve van.

Szintaxis: GfxCon <forrás> [To <cél>] [FORMAT <f>] [<további opciók...]

GfxCon - a program neve.

forrás - egy képállomány elérési útvonala - ha kell - és a neve.

TO cél - a késztermék útvonala és neve.

FORMAT f - a kimeneti formátum megadása, ahol 'f' helyébe a kívánt formátum nevét írd: ILBM, GIF, PCX, JPEG, Postscript, RGB-Raw.

További opciók... - ezek befolyásolják a végeredmény (a végtermék az más) valamely paraméterét, és/vagy kinézetét.

BACKGROUND szín: Csak GIF-nél és ILBM-nél. A háttérszín száma.

COLOURS szám: a kimeneti képben felhasznált színek száma.

DITHER: a színredukcióhoz Floyd-Steinberg ditheringet használ.

FASTDITHER: ugyanaz, csak gyorsabb és kevésbé jó minőségű.

OFFSET szám: CLUT-nál van értelme és megadhatod, hogy az első színek közül hányat ne használjon a kimeneti kép.

SORTDIR n: sorbarendezi CLUT esetén a színeket. n=1 sötéttől világos felé, n=-1 fordítva.

UNUSED r g b: feltölti üressel a megfelelő CLUT bejegyzést (r, g, b)

ha azt a COLOURS paraméterrel együtt használod, akkor 'r, g, b' helyett egy szín, vagy színek számát is megadhatod:

'COLORS 32 UNUSED 10' -> 32 színű kép, a 10. nem használt.

'UNUSED 10 COLORS 32' -> 41 színű kép, az első 10 szín nem használt.

· BOXFIT széles magas: proporcionális átméretezés

· BOXFITALL széles magas: hasonló az előzőhöz.

· CENTERBOX széles magas r g b: készít egy képet a megadott méretben, annak közepére helyezi a forrásképet, majd a fentmaradó keretet feltölti az 'r g b'-vel megadott színnel.

· CROP vízsz1 függ1 vízsz2 függ2: kivág egy részt a képből. A koordinátákkal megadhatod a részlet bf és ja sarkát.

· SIZE széles magas: szimpla átméretezés.

· RESIZE faktor: az átméretezési tényező, amely 0-nál nagyobb.

· RESIZEH faktor, RESIZEV faktor átmeretezés a megadott dimenzóban. (átméretező paramétert még véletlenül se adj meg argumentum nélkül!)

· QUALITY q: a JPeg minőség aránya

CLUT, HAM, HAM8, 24BIT: IFF-CLUT, IFF-HAM, IFF-HAM8 és IFF-24bit mód, természetesen csak IFF kimeneti állományoknál.

INVERS: a szinek invertálása.

BV: fekete-fehér képet készít.

· GRAYSCALE: szürkeátmenetű képet készít.

· NORED, NOGREEN, NOBLUE: eltávolítja a vörös, a zöld, vagy a kék színösszetevőt a képből.

· BRIGHTNESS szin: a megadott értékűre állítja be a világosságot a képen.

· CONTRAST faktor: a megadott százalékúra állítja be a kép éllességét.

· FLIPX, FLIPY: a kép vízszintes, vagy függőleges tükrözése.

· ROTATELEFT, ROTATERIGHT: a kép forgatása 90 fokkal balra, vagy jobbra

GREEN n BLUE n: a zöld, vagy a kék RGB-Raw állomány neve.

· INPUTWIDTH: RGB-Rav kimenet esetén az érvényes input szélessége pixelben megadva.

· INFO: nem konvertál, csak a képinformációkat mutatja meg.

· NOPROGRESS: a konvertálás folyamatát nem jeleníti meg

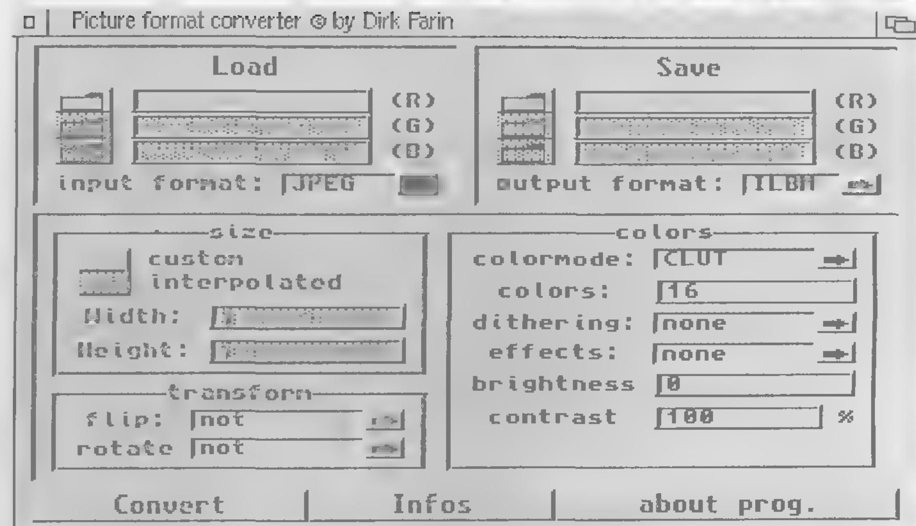
HELP: kb a fentieket jeleníti meg. Ezzel egyenértékű a '?'.

CLI-ből egyszerre - alapesetben - csak egy képet tudsz konvertálni, ezert vagy írsz egy rövid szkriptet, vagy DOpusból csinálod, vagy felhasználod az Amineten a util/cli/foreach.lha archívban található Foreach nevű programocskát. Ez utóbbival több képet tudsz zsinórban konvertálni mindenféle szkriptek írása nélkül.

Példák

```
foreach #?.iff GfxCon & FORMAT gif
```

· Az aktuális tjegyzékben lévő összes '.iff' kiterjesztésű állományt konvertalja GIF formátumra. A mentés ugyanazon néven történik, csak a kiterjesztést változtatja '.gif'-re.




```
foreach (30,50,70,90) GfxCon Pic.iff
TO Pic&.jpg FORMAT jpg QUALITY &
```

Az aktuális tjegyzékben lévő 'Pic.iff' nevű képet konvertálja a {} zárójelek között megadott minőségűekre, majd a nevét ugyanezen számmal kiegészítve elmenti. (A foreach program opcióinak használatáról egyelőre nincsenek ismereteim, de fogadjuk el, hogy a '&' jel egyfajta joker, amellyel behelyettesítheted a foreach után megadott paramétereket.)

```
GfxCon pic.red GREEN pic.green BLUE
pic.blue ....
```

Egy olyan RGB-Raw képet tölthetsz be így, amely a színösszetevők szerint három állományban van: 'pic.red' tartalmazza a vörös információkat, 'pic.green' a zöldet, és 'pic.blue' pedig a kéket.

```
GfxCon (f) FORMAT gif
```

A DOpus funkció szerkesztőjében használva (AmigaDOS, verem=20000), a listázóban kijelölt állományt GIF formátumra konvertálja. Mentésnek ugyanazt a nevet adja, csak '.gif' kiterjesztéssel. (Ha több álományt jelöltél ki, akkor a 'minden állomány' jelzőt is be kell kapcsolnod. így egyelőre csak ua. listázón belül konvertál... próbálgasd, hátha rájössz, hogyan kell a cél állományt átvinni a cel listázóba.)

Ikonparaméterezés

LANGUAGE

A használt nyelv kiválasztása: Egyelőre a lehetséges nyelvek a német és az angol. Leírva: 'english', 'englisch', german', vagy 'deutch'

TEMPDIR

Ha nem elég a konvertáláshoz a rendelkezésre álló memória, a GfxCon a merevlemezt használja. Ez ugyan lelassítja kissé, de legalább nem áll le a konvertálással 'out of memory' üzenettel. Itt egy tjegyzék útvonalát kell megadnod a végén '/'-lel.

STDLOADPATH

Sokan gyűjtik a képeket ugyanabba a tjegyzékbe. Itt megadhatod ennek a tjegyzéknek a nevét és a program a 'load' gomb megnyomásakor automatikusan ezt a tjegyzéket olvassa be a megjelenő állománykérdezőbe.

STDSAVEPATH

Mint a fenti, csak mentéskor.

GADGETFONT

A gombok szövegeinek karakterkészletet és méretét állíthatod be. A formatuma: <fontnev> <méret>

TITLEFONT

A mezők és a nagy gombok karakterkeszletet állíthatod be.

MINMEM

Bájtban megadva, hogy a program mennyi memóriát hagyjon meg neked más munkára.

MINMEMBLOCK

A program által lefoglalt memóriat szabályozza.

A GUI-ról most talán nem írnék, mert annyira nagy bonyolultságú, komplex felület, hogy a több éves használat során sem sikerült sem rájönnöm a használatára. Ha igény van rá, akkor a következő mag nagy részét elfoglalva készíthetek róla egy mega-leírást.

A használata közbeni esetleges problémák

Indítás után a program kiüzen, hogy 'windows does not fit on the screen'

Az ikon paraméterezésében vedd kisebbre a beállított karakterkészletet.

Kevés a memória

A GfxCon - konvertálás közben - pixelenként 4 bájtot igényel. A memóriaigényt az egyes képeknél a következő képlettel tudod kiszámolni:

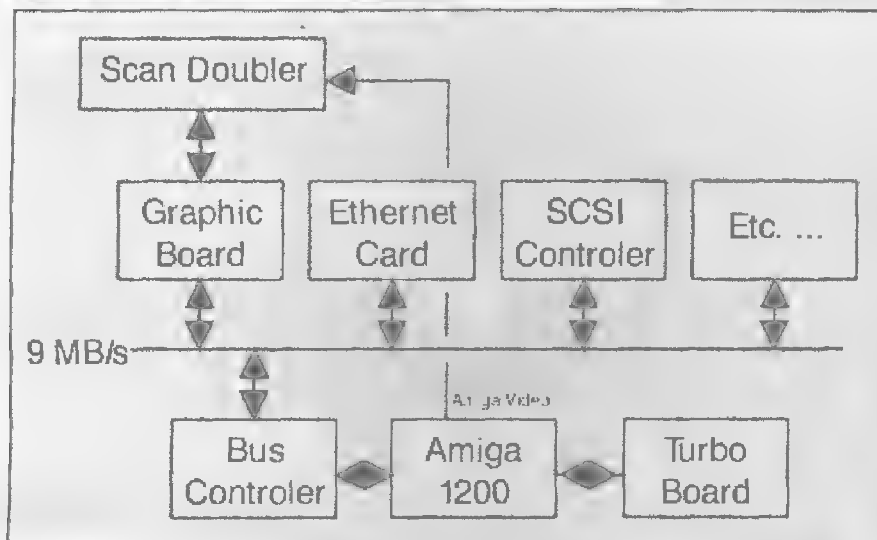
szükséges_memória = szélesség * magasság * 4 bájt

Ez egy szabvány 320*256-os képnél 320KB, míg egy 1280*1024-esnél az 5MB közelében van. Több effektus (átméretező, forgató, stb) még ezt az igényt megnöveli. A GfxCon automatikusan átmásolja a kép egy részét a vinyóra, ha munka közben kinövi a memóriát Ezt az állományt a munka befejeztével letörli. Ha resettel szálltál ki, a GfxCon a következő indításakor letörli a vinyón maradt állományt.

Színre bontott RGB Raw állományokat nem tölt be a grafikus felületről:

A Betöltési mezőkben mind a három mezőt ki kell tölteni a vörös, zöld és kék állományok nevével.

N2



ATÉO GYIK

Miért pont az ATÉO buszt?

Ma az 1200-est épp olyan bika géppé fejlesztheted, mint a 4000-est - köszönhetően a különféle turbokártyáknak. Egyetlen különbség akad csak - az 1200-eshez nincs ZorroIII-as busz, ahová például a grafikus kártyákat csatlakoztathatod. Ki nem álmodozott már a multisync monitorát nézegetve egy 800x600-as Workbenchről, amely 16 millió színben pompázik? Nos, épp ezt az álmot váltja valóra az ATÉO. A grafikus kártyán túl további bővítéseket is csatlakoztathatsz a buszra, például soros vagy párhuzamos portokat. SCSI és IDE vezérlőket, hang- és hlózati kártyát stb. A buszt a turbokártya helyére kell csatlakoztatni, és a buszra rakhatod a turbokártyát. Ez a busz kompatibilis gyakorlatilag minden turbokártyával, amely 8MB-nál több ramot képes kezelni, így a powerpc kártyákkal is.

Miért nem csináltatok Zorro kompatibilis buszt?

Azért, mert a legtöbb Zorro kártya drága és nehezen lehet őket beszerezni. Az 1200-es turbokártyák ráadásul nem képesek elvégezni a Zorro III autokonfigurációs procedúrát. és nem tudnak ZorroIII DMA módban működni. Mindezek miatt túl kellett lépnünk a Zorro szabványon.

A busz mellett használhatom továbbra is a pcmcia bővítéseimet?

Igen, a busz teljesen kompatibilis vele, mindenféle megkötés nélkül.

Összeköthetem az ATÉObuszt a turbokártyámmal?

Hogyne, a busz maga a kártya helyére kerül, de a buszra rádughatod a turbokártyát.

Elfér majd egy Ateo Concepts toronyban?

Hogyne, minden probléma nélkül. A régebbi Atéo tornyokhoz (ha esetleg van olyanod) egy bővítőkészlet kapható még az olyan hosszú kártyákhoz is, mint a Phase5 Blizzard 1230/40/60-as kártyái scsi-val.

Hol lesz az AteoBusz a toronyban?

Egy Ateo toronyban a busz lekerül a torony aljára, a kártyák (mint például a Pixel64 grafikus kártya) kimenete a hátsó panelen lesz. Ha más tornyod van (pl. Micronik), azokban is használhatod a buszt.

Milyen turbokártyák működnek az AteoBus-szal?

Minden olyan turbokártya, amelyik követi a Commodore specifikációit és képes 8-nál több MB fastramot kezelni.

Milyen bővítéseket terveztek a jövőben?

Ethernet hálózati kártya (ez már meg is jelent)

SCSI vezérlő

IDE vezérlő

16Bites hangkártya

Ezen kívül több amigás cég mutatott élénk érdeklődést a buszunk iránt, így hamarosan újabb bővítők piacra dobása várható.

Jelenleg kapható bővítőkártyák az AteoBushoz

Pixel64 grafikus kártya

Multi I/O kártyák

Párhuzamos: "AteoPar"

1 SPP és EPP párhuzamos port,

SPP módban kb. 2.5x gyorsabb, mint a Commodore párhuzamos portja

25 pin subD kimenet

Soros: "AteoSer I"

1 nagysebességű soros port

16 byte Fifo

115Kb-os sebesség

25 pin subD kimenet

Soros: "AteoSer II" (van "Mini" változat is, amely egy slotot foglal el)

2 nagysebességű soros port

16 byte Fifo

115Kb-os sebesség

25 pin subD kimenet

Soros/párhuzamos kártya "AteoIO I"

Soros: 2 port, párhuzamos: 1 port (lásd feljebb)

Ethernet hálózati kártya

10Mb/s Ethernet kártya BNC, RJ45 és AUI csatival

AteoNet 1

10Mb ethernet kártya

RJ45 kimenet

Sana II kompatibilis

AmiTCP V4.0 Demo

AteoNet 1+

mint fent, plusz Genesis teljes változat

AteoNet 3

mint 1-es, csak RJ45, BNC és AUI kimenettel

AteoNet 3+

mint a 3-as, plusz Genesis teljes változat



Az ATÉO bővítések raktárról kaphatóak az ASYS Kft budapesti boltjában (Csengery u. 86, 302-4672)

Néhány konkrétum az ATÉO tervezett bővítéseiről

(fontos megjegyezni, hogy az ATÉO eddig minden ígéretét megtartotta, az összes bejelentett hardvert időben piacra dobta - ez tehát nem egy újabb „Pistike álmodik, miközben nedves a kisujja”-lista!)

Pixel64 ZIII

A Pixel64 grafikus kártya Zorro III-as változata. A paraméterek ugyanazok lesznek, mint a jelenlegi Pixel64-é, de a ZorroIII-as Amigákban lesz használható. Igen gyors busz lesz rajta (320Mb/s), és készen áll a 3D-s modul fogadására.

Pixel64 3D gyorsítókártya

Voodoo 3D gyorsítóchipet tartalmazó (2-es vagy 3-as változat) gyorsító, természetesen Warp3D meghajtóval (vagyis az összes, ezt használó program fut majd rajta).

ScanDoubler

Belső scandoubler minden Amigához, kedvező áron.

Műszaki paraméterek:

- Scandoubler/FlikerFixer minden típushoz,
- PAL és NTSC módok automatikus felismerése,
- minden pc-s VGA monitorral működik,
- nem módosítja az animációk minőségét (a scandoubler extra képeket generál, hogy nem romoljék az animáció minősége)
- szoftver nélküli megoldás - tehát minden régi játékkal működik
- egyszerű telepítés

Pixel64 scandoubler/Fliker Fixer

- Pixel64 változat, a videokártya jelének automatikus átengedése (egymonitoros megoldás az összes képernyőmódhoz)
- automatikus kommunikáció a scandoubler és a grafikus kártya között

A1200 belső scandoubler/FlickerFixer

- A1200 változat (nem kell hozzá más ATÉO termék)
- minden pc monitorhoz

A2000/A3000/A4000 belső scandoubler/FlickerFixer

- Amiga 2000, 3000 és 4000 belső változat,
- a video slotba dugható,
- minden pc monitorhoz

SCSI vezérlő

Az ATÉO buszra köthető scsi vezérlő.

Műszaki paraméterek:

- Scsi II szabvány
- működik merevlemezzel, CD rommal, CD íróval, scannerrel, nyomtatóval.
- belső HE10 50pts és külső subD 25pts konnektor
- 256b vagy 32Kb cahce

IDE vvezérlő

- IDE ATAPI szabvány
- két IDE port
- minden IDE egységgel működik
- belső HE10 40pts konnektorok

16Bites hangkártya

- FM synthesis
- két 16 bites csatorna
- 32 hang
- 16 bites digitalizálás
- MIDI be/kimenet

Külvilág

Filmek

Sorozatok a kereskedelmi adókon

Szeretnék bemutatni nektek pár roppant népszerű sorozatot, amelyeket a kereskedelmi adók sugároznak mindenki legnagyobb megelégedésére.

Insert Via access card

A sorozatot a legkülönbözőbb időkben tűzheti műsorra bármelyik kereskedelmi adó. A rendezője az a világhírű Időjárás, aki már oly sokszor szólt már bele a világtörténelem menetébe. Ajánlom ezt az akciódús, humoros és művészi magasságokba ívelő sorozatot minden rajongónak, akiknek már herótjuk van a közép- és délamerikai sorozatok szennyáradatától. A rendező biztos kézzel keveri a számítógépes effektet az állóképszerű jelenettel és az a csodálatos kompozíciós megoldás, ahogy a fekete háttér felső sorában elhelyezi a videószínű feliratot. A hangtechnika meg egyenesen fenomenális. Ezt mindenkinek látnia kell és látja is, ha a legkisebb felhő megjelenik Europa egén, vagy a többmillió köbkilométeres légtérben akár egy szem hópihe is megjelenik.

A műsorsugárzás felfüggesztése

Szintén méltán népszerű sorozat, bár amióta két tvadónk is szünetelteti ideiglenesen az adását, azóta mintha kevesebbet találkozhatna vele széles rajongói tábora. Csak szuper - mit szuper, hiper - latívuszokban lehet írni erről a monumentális sorozatról, mely híven bemutatja (20 perctől 24 óráig terjedő intervallumban) a hazai joggyakorlatot, amelyben (majdnem) mindig bátran lecsapnak mindazokra a bűnözőkre, akik megsértik a hatályos jogszabályokat. **(Esetleg van pofájuk pert nyerni - méghozzá jogerősen - az ilyen felfüggesztéseket osztogató ORTT ellen - a törd.)** Már maga a kompozíció is arányos, mívesen kivitelezett. Az egész film alatt - bár végig feliratos - egyetlen hibás szót nem sikerült találnom. Valaki másnak esetleg?

A rendező a lehető legegyszerűbb módját választotta annak, hogy realisztikusan tájékoztasson minket mondanivalójáról. Ez nem is volt olyan egyszerű, ahogy gondolnánk így első látásra. De Ő megoldotta. Szakmájának nagy mestere Ő, nem is értem, miért maradt ki a stáblistából.

Időjárásjelentés

Ez az egyik legnépszerűbb és egyben legvitatottabb sorozat, amelyet minden tv adó naponta többször is műsorra tűz. Ez egy monológra épülő kompozíció, amelyet a háttérben vetített képek változatossága tesz színessé. És azok a monológok... Ahogy a szereplő még véletlenül sem tudja eltalálni nemhogy a közeljövő, de még a jelen és a közelmúlt időjárását sem, miközben igyekszik úgy helyezkedni, hogy kitakarja azt a részt, amelyről éppen beszél. Azért nem semmi, mert ugye az időjárás háromesélyes: vagy rosszabb lesz, vagy jobb, vagy marad, amilyen volt. Ehhez képest a különböző tv adókon egymással vetélkednek a különböző meteurologusok, hogy melyikük jóslata közelíti meg a legkevésbé a várható időjárást.

&tsa of GloseR

Éstársa teljesen elkomolytalankodta a rovatot, most kénytelen leszek én is hasonló stílusú dolgokról írni...

Könyvek

Boris Vian

Vegy egy bolgár „patafizikus" ırot (definicio by B.V.), aki külsőre ugy nez ki, mint Rejtő Jenő es kabe pont olyan debil humora van. Zavard el Párizsba, hogy legyen ideje megismerni Duke Ellington zenejet (aki - mint tudjatok - szelesen vigyorgott és improvizalt a trombitajával), nomeg a „mindenfajta szerelmet a csinos lányokkal". Ő maga írta, hogy csak ez a két dolog szamıt igazan, a többi mellekes. Azert döbbenetes, hogy valaki már 1946-ban tudta ezt, nem? Visszaterve a recepthez: fogadj vele, hogy ket het alatt megırja koranak legbotranyosabb konyvet (Köpök a sırotokra). Küldd el az ıgeret foldjere (junajtid sztecc), ahol garantaltan lesüllyed a nyomorult detektívregények szintjere - es vegre elkezd penzt keresni.

„...úgy látszik, a tömegeknek nincs igazuk, az egyéneknek meg mindig igazuk van."

Diohejban ennyi lenne Boris Vian. Legendasan gyűlölt mindenfajta munkat (főleg a fizikait - én komoly rosszulletet erzek, akarhanyszor elolvasom a rezbanyak leırasat a Tajtekos napokban), annal csak a militarizmust jobban. Első könyvet (Tajtekos napok) keptelen voltam egyhuzamban elolvasni, mert egyszerűen pihenni kellett oldalankent - hol a röhögés, hol a borzadozas, hol a döbbenet miatt. Nem is nagyon lehet elmondani, mıről ır, de kabé a mar emlıtett Rejtő Jenő es Kafka keverekе, es ezt nem azert ırom, mert jol hangzik, hanem mert igaz. Sőt, még azt is ideırom, hogy „szürrealıs"

„A történet teljes egészében igaz, mert elejétől végéig én találtam ki."

Amit feltetlenul el kell olvasni tőle, az a mar emlıtett Tajtekos napok (szereplők: szerelem, libamajbol faragott eskuvői szobor, egy Jean-Sol Partre (nem ırtam el!!!) rajongo, akinek kitepik a szívet az adoellenőrök (maskor ırt egy dalt is "Az adozok siratóeneke" cımmel), a vilag legpuhabb zoknijat hordo lany tüdejet megtamado gonosz orchidea, géppuska-keltetőt elronto főhős (minden puskacső kiviragzik), egy koktel-zongora, ami a zene alapjan kever koktelt, egy rohadek, penzehes Badogbanos es egy kedves kiseger, aki ongyilkos lesz a lehető leghetköznapibb modon: beteszi fejet macska haverja szajaba, aki szıvessegből odanyujtja farkat a Szent Stricius arvahaz tizenegy vilagtalan novendekenek laba ele...)

Aztan ott van a Pekingi ősz, amely természetesen nem Pekingben jatszodik és tavolrol sem összel Viszont hasonlo hangulatu, mint a Tajtekos napok

A főhős felszall a szokasos reggeli villamosara, ami tevedesből Exopotamiaba viszi egy vasúti epıtkezesre A többit mar el lehet kepzelni.

- Ki akarsz jönni a pokolból?

Az egér bebizonyította, hogy nincs szüksége senkire, mert egyedül mászott ki és levágott magának nyolcvannak egy darab szappant.

- Ne nyaljad össze mindent! - intette Colin. - Micsoda ínyenc vagy.

A szinten emlegetett Köpok a sırotokra a boldog fajuldöző időket ırja le amerikaban (most biztosan nosztalgiaval sohajt fel az #amigahu IRC csatı jonéhany fasisztoid latogatoja), am megsem attol lett botrányos, hanem attol a hihetetlenül erős szexualitastol, amiből bőven jutott a könyv minden oldalara. A regény tényleg erős, meg a mı, RTL Klubtol fasult lelkünknek is..

„A virágüzletekben ecsetes vasredőny. Virágot senki sem akar lopni."

Sajnos - mint emlıtettem - az USAba erve a kiadok ıgenytelen, ocska vackot vartak el tole, amit ő becsülettel meg is ırt. Tessek tehat sıkoltva menekülni az Öljünk meg minden rohadekot vagy a Mindez a nők miatt cımű konyveitől! EZ mar nem AZ a Vian, akit erdemes felistenkent a szívunkbe zarni. Ezt ő ıs érezhette, mert a magas IQ-ju gyerekek es boldog felnőttek hazajaban (copyright by Szentmihalyi Szabo Peter, aki jo verseket ır, megha MIEPes is) egykettőre meghalt - persze amolyan igazi „vianos" modon. Az történt ugyanis, hogy aznap mutattak be a Tajtekos napok filmvaltozatat. A filmet es „ferdıteseit" latva Boris - allıtolag - ugy felidegesıtette magát, hogy végzetes szıvrohamot kapott.

Vegul lassuk, milyen egy recept a la Vian (azért MıZ meg nem veszıti el recept-rovatat, mindjart meglatjatok, miert):

„Vegyünk egy hurkácskát, és nyúzzuk meg, [illegible] nem sivalkodik. Őrizzük meg gondosan a bőrét. Tűzdeljük meg a hurkácskát vékony szeletekre vágott homárfarokkal, amelyet [illegible] megfuttatunk előbb meleg vajban. Aztán [illegible] könnyű kohó [illegible] állítjuk. Szítsuk fel a tüzet, és az így nyert [illegible] ízlésesen helyezzünk el lassú tűzön főtt borsómártás-[illegible]. Amikor a hurkácska [illegible] hallatszik, [illegible] a tűzről [illegible]. Díszítsük meg platina lapocskával. Zsírral kenjünk ki egy formát, és tegyük el, [illegible]. Tálaláskor készítsünk [illegible] egy kis szódavízből meg negyed liter friss tejből. [illegible] a mirigyekkel, tálaljuk és menjünk a fenébe."

Boris Vian könyveit megtalalod a könyvtarakban (amıg a BSA nem zaratja be őket, hiszen sertik a jogtulajdonosok erdekeit)

CD-k

Pink Floyd - The wall

Mint tudjatok, ezeken az oldalakon nem fizetett hirdeteseket olvastok az elmult heten megjelent CD kről, hanem en szemezgetek kedvenceim kozül.

Egeszen kicsi koromban (igen, nekem olyan ıs volt ezt azonkan uzenem, akik mar lattak előben) egy rokonom szerzett egy ujszagu dupla LP-t, rajta feher teglakkal es borzaszto ronda kezırassal felvesett angol versekkel. Lelkes kölyök leven levettem a polcrol a szotarat es ugy döntöttem: lesz amı lesz, en ezt a lemezt lefordıtom magyarra. Nem kis meglepetesemre az ırast is alig lehetett elolvasni, am az igazi dobbenetet az okozta, hogy a lemezen jatszo emberek meg veletlenül sem azt énekeltek, ami le volt ırva. Csak az tartott hetekig, hogy megtanultam követni a szövegen az eneket... Mert ugye mi a logika abban, hogy leırod: „modern life", aztan azt enekled, hogy „manlaff"?

Arrol nem is beszelve, hogy az embernek folyton vegig kellett hallgatnia a nyávogo szamokat is, hogy végre eljöhessen a helikopteres dal, amiben az iskolasok utaljak a tanárokat.

A lenyeg, hogy a FALnak köszönhetem angoltudasom alapjait. A lemez varazsahoz nagyban hozzajarult, hogy egy arva kukkot sem ertettem a lefordıtott - kiszotarazott - töredekekből, meg az addig nem latott hosszusagu egybefüggő zeneből. Aztan persze jött a film, es megtudtam, hogy az Another brick in the Wall part III elejen nem lőnek, hanem falat bontanak (o, azok a Tesla lemezjátszok!), meg hogy az enekes közben lefogyott es Bob Geldofra valtoztatta a nevet. (Az illető később megcsinalta a Live AIDet, ami nagyszerű akcio volt, egyes becslesek szerint szaz dollarnyi adomanyból atlag tız tizenket cent ara gabonát sikerült is Etiopiaba juttatni. Geldof ettől nagyon bedilizett, es korunk egyik legnagykepűbb zeneszevé valt. Mindegy, azert a filmben nagyszerű volt Pinknek, meg ha énekelni nem is tudott)

A Pink Floyd olyan albumot keszıtett, ami a mai napig hallgathato, sőt, még aktualitása is van. Ez persze leginkabb annak köszönhető - bekapcsoltam a gonoszcodo mode-ot -, hogy az egvilágon mindent támadnak benne. A film kifejezetten nőellenes, a dalszovegek bunkó katonákrol, szelsőjobbosokrol, buta kurvakrol, erőszakos menedzserekről, ostoba tanarokrol szólnak, nem beszélve a fogyasztói társadalomnak odamondogatott reszekről - egyszoval tuti, hogy mindenki talál magának valo részt a szidottak listajan, hehe Egyebkent a fogyasztói tarsadalom osszes „áldasat" kihasznalva epp a Pink Floyd volt az a csapat, akik a koncertjükön először hasznaltak az azóta kihalt quadro technikat, ahol minden egyes szeken azonos minőségben lehetett hallani a zenét, és ők voltak azok, akik a gigantoman koncertekkel több pénzt költöttek, mint amennyi befolyt a belépőjegyekből.

A Falat utoljara a berlini drusza leomlasakor jatszottak el. Valamelyikük ugyanis régen elejtett egy gyenge poent, miszerint ha az leomlik, ujra összeallnak es eljatsszak - lehet, hogy Gorbacsov mindössze Pink Floyd rajongo volt es ezert csinalta az egészet???

Es ha mar a Pink Floydnal tartunk, hadd emlıtsem meg azt a sajatos rekordot, amit szinten ők követtek el az amerikai lemezeladasi listan a Dark side of the moon cımű lemezük több, mint ötszaz heten at benne volt a szaz legtöbb peldanyban eladott lemez között! Ez szinte fizikai keptelenseg, mindenesetre igaz. Allıtolag az agyonhallgatott bakelit lemezeket a rajongok félevente lecsereltek, ıgy teremtve folyamatos forgalmat a lemeznek. Megjegyzem: ezen a lemezen talan meg a Falnal is híresebb szamok talalhatoak hogy mast ne emlıtsek itt talalhato a Time (regebben minden tisztesseges NDK-s termeszetfilm ezt jatszotta a főcım alatt) vagy a Money. Egyebkent a Money emelte ki a Pink Floydot a progresszıv-alternatıv rock zenekar kategoriabol a közismert sztárok köze. Volt is ebből eleg baj, nehany okos rajongo be-bekiabalt a koncerteken, hogy ne azt a nyekergést jatsszak, hanem a Money-t, mert arra lehet razni is. Az egyik ilyen felig legalıs (...) koncertfelvetelen hallani is lehet ahogy Waters elküldi a nenikejébe az egyik követelőző rajongot Hiaba, a siker nemcsak örömet okoz.

És újra Film

Rém rendes család

Niesak, milyen szep keretet adunk a rovatnak: elöl sorozat, hatul sorozat.

Szomorú kötelessegem, hogy bejelentsem mındannyiunk kevenc csaladja, a Bundy ház többé nem növeli a TV3 nézettségét (van még ember az orszagban, ki nem tudja ezt a rettenetes hırt?). Sajnos nem voltak 2000 kompatibilisek, es az uj evezredben mar nem lathatjuk a Rem rendes csaladot

Ezentul honnet vesznek a gyerekek mıntat a hazaselethez? Nem lathatunk többe kover nőket a cipőboltban? Többe nem teszi olyan utánozhatatlan modon zsebébe a kezet mindannyiunk peldakepe, Al Bundy a tévé előtt? Többé nem hallom a mondatot „Peg! Neked mozog a szád, tehat beszelsz!"...? Többe nem gyaszolhatjuk a pulykat, amit Al szőke lánya kidobott az első emeletről, hogy hadd repüljön el a messzi dombokon tulra...?

A Rem rendes csaladnal szorakoztatobb sorozatot ritkan latunk a teveben (talan a Szomszedok - szupereposzon lehetett ennyit röhögni, persze más okbol). Brazil/mexikoı retteneteket (RTL Klub) gyűlölő cimboraim egytől egyig RRCS-fuggővé váltak az idők soran, olvastam olyan szilveszterről, ahol a gyaszolok hajóvá hajtogattak a rossz hırt kozlő műsorujsagot es ünnepelyesen elsüllyesztettek a fürdőkadban..

A Married (with children) uj fogalmat vezetett be: a nezhető sorozatot. Beke poraira

Horváth Péter

Wipeout2097

Hát igen. Erre vártunk és nem hiába. A Descent PPC-re és Warp3D-re alapuló verziója után megjelent a második játékprogram ami kihasználja a PPC és a 3D-s kártya nyújtotta *lehetőségeket*. A világon valószínűleg kétféle ember létezik. Aki tudja hogy mi az a Wipeout, és aki nem. Van olyan ismerősöm, aki azt mondta hogy ne vicceljek már, Ő ezen nőtt fel. Hát nehéz elképzelni, mert Én egészen az Amigás verzió megjelenéséig mégcsak nem is hallottam róla. No de sebaj, lássuk mi is ez!

Nagy vonalakban talán annyi a lényeg hogy egy űrhajóval kell száguldoznunk a pályákon keresztül, és természetesen nyerni. Szóval mi is kell ahhoz hogy kipróbálhassuk eme őrületet? A CD-n lévő dokumentáció szerint mindenképpen kell PowerPC processzor és 3D támogatással rendelkező grafikus kártya. Ilyen jelenleg 3 féle létezik, CyberVision3D (Virge3D chip), CyberVisionPPC és BlizzardVisionPPC (Permedia2 3D chip). Kell még 24 MB szabad memória, ajánlott a 32x CD-ROM meghajtó, OS3.0, CGX vagy Picasso96 grafikus rendszer, WarpUP PPC kernel legalább v4-es (ez megtalálható a CD-n). Ha joypaddal szeretnénk játszani, szükségünk lesz a lowlevel.library-ra is, ezt az AmigaOS 3.1 tartalmazza. Ha ezek a feltételek adottak, bátran helyezhetjük be a Wipeout CD-t a meghajtóba. A telepítés a szabványos Installerrel zajlik, választhatunk háromféle módot melyek csak a szükséges hely méretében különböznek (1, 42, 70 megabájt).

A játék elindítása után azonnal előtűnik egy ablak melyben a beállításokat módosíthatjuk. Warp3D driver - választható hardveres vagy szoftveres. Jelenleg szoftveres nem létezik. Graphics mode - játszhatunk ablakban, vagy képernyőn. Speed limit - itt korlátozhatjuk a játék sebességét, ha gépünk esetleg túl gyorsnak bizonyulna. Sajnos ez a veszély egyenlőre nem sokakat fenyeget. Alul megfelezhetjük a hangerőt, felcserélhetjük a bal-jobb csatornákat, és bekapcsolhatjuk az AHI kezelést is. A Play Intro opció remélem nem szorul bővebb magyarázatra. :-)

Az intro meg(nem)tekintése után a főképernyőre jutunk, itt további beállításokat végezhetünk, ill. elindíthatjuk a játékot. Ha



meggondoltuk volna magunkat, akár ki is léphetünk. A játék fajtáját tekintve kétféle lehet, versenyezhetünk a többiekkel vagy az idővel. Választhatunk 4 féle űrhajó közül, természetesen amelyik jobban veszi a „kanyart" az lassabb, amelyik meg gyorsabb annak meg gyengébb a pajzsa, vagyis ideális választás nem létezik. Nehézségi szint választása gyanánt rendelkezésre áll 6 pálya. Az űrhajónkat irányíthatjuk egérrel, billentyűzettel, joystickkal. Ezenfelül a grafikára (és a sebességre) vonatkozó beállításokat módosíthatunk az F1-F10 billentyűkkel:

F1 - külső/belső nézet.

F2 - egér érzékenység.

F3 - ezzel szabályozhatjuk, hogy a program mennyire rajzolja előre a pályát. Aki játszott C64-en vagy Amigán a Stunt Car Racer-rel az tudja miről van szó. Aki nem játszott vele, annak elárulom, hogy ez az effektus amikor a távolabb lévő részleteket nem látod a pályából, csak amikor közelebb érsz, akkor jelennek meg.

F4 - ez az űrhajó „kipufogóját" kapcsolja ki/be.

F5 - felhők ki/be.

F6 - köd ki/be.

F7 - fliter mód ki/be.

F8 - fényerő.

F9 - lineáris textúra megjelenítés.

F10 - elmosás (dithering) ki/be.

Összességében egy jó programot kaptak az Amigások a Wipeout2097 személyében. Sajnos kevesen rendelkeznek a játékhoz szükséges hardverekkel, de ez nem a Psygnosis/Digital Images hibája...

Értékelés

Minusz: két napi röpködés után sem jöttem rá mi a játék célja. Lehet, hogy csak az esztelen száguldozás?

Plusz: Nagyon látványos, szép és gyors garfikus megjelenítés. Végre egy játék, ami kihasználja az erős hardvert (csak azt).

Gépigény: PPC + 3D garfikus kártya, 32MB RAM, CD-ROM

Összegzés: 85%





LevRov

Kicsit formabontó lesz a mostani levrov, tekintettel arra, hogy csak egyetlen levelre válaszolunk. A levél igazából nem is levél, hanem egy cikk, amelyet most be fogok idézni, főleg azért, mert szerzője csodálkozik, hogy a levelek között csupa dicsérő akad csak.

AMIGA Világ fikázó

Az uj AMIGA Vilag (I. evfolyam 7. szam) megvetele utani 30. masodpercben ugy elöntött a vak düh az ujsag semmitmondo tartalmaval es az araval kapcsolatban - ami 800 forint -, hogy ugy hataroztam, hogy ezentul minden szamot a WorldNews oldalain lefikazok kimeletlenül! **(Itt csak annyit szeretnék megjegyezni, hogy Emeric - a WN birtokosa - felajánlotta, hogy ha nem akarom, nem teszi be a cikket a magjába. Természetesen nem kértünk ilyet.)**

Akinek nem tetszik a lentebb talalhato iras az tehet egy szivességet.. ...En is szivesen hallgatom meg mas kritikájat Magammal kapcsolatban, csak nem foglalkozom utana vele!

(Én ugyan nem írom a „magam" szót nagy betűvel, de szívesen olvasom „magamról" a kritikákat. Mert ugyebár az ember holtig tanul - most például azt, hogy ha nem értek veled egyet, akkor kinyalhatom. Hmmmmm...)

Nem kell jönni a kampo szöveggel, hogy akkor csinaljal jobbat ha tudsz, mert Horvath Petert sem kerte meg senki arra, hogy inditson egy ujsagot AMIGA Vilag neven! **(Ez igaz. A magot saját mániából indítottam.)** */Ez nem igaz: Petike előfizeteseket gyűjtött a partin. A több mint tucatnyi ora folyaman tobben is odamentunk es azt mondtuk neki, hogy igen, nekunk kell ez a Magazin, minket érdekel es megadjuk a nevunket, cimunket; ha realizálodik a Mag, kuldjön egy csekket. Tehát Mi igenis megkértuk Petiket, hogy keszitsen egy magazint. Jo, Te nem. - N2/*

Kezdjük talan a boritoval:

- első oldal: akkora betűkkel az oldal felső egyharmadában, hogy: Megjelent az AmigaOS 3.5, hogy mar szinte rohantam megvenni a boltba, csak mar vagy 2 azaz kettő honapja figyel a HD-men a többi CD-re valo cucc kozott :). Az oldal also ketharmadában az újsagban talalhato leirasok, ismertetők rövid listaja lathato.

(Ne haragudj, ezentúl nem a hivatalos megjelenésre reagálunk, hanem megírjuk azt is, ha a kalózok terjeszteni kezdik a belső, hugos prebétákat. Azt mindenesetre nem értem, mi a baj azzal, hogy megjelent és mi megírtuk, hogy megjelent.)

- masodik oldal: nemi szemrehanyás az oldal tetejen, hogy: Elkerültük egymast?

Nem, sajnos nem! Pedig lehet, hogy jobban jartam volna! Alatta pedig nemi info az előző szamok tartalmabol és az eddig megjelent CD-k tartalma. Plusz tartalomhoz a forma (Amfora) az előző szamok es CD-k boritói. **(Gratulálok, ezek tényleg az előző számok borítói. Az előző számokat nem kerülted el? És egészen hatot végig kellett olvasni ahhoz, hogy rájöjj: nem kellett volna?)**

- 3: hirdetes, valamiből az újsagnak is meg kell elni.

- 4: B.N A.K. #1 hirdetes mar majdnem rohantam a boltba megvenni..

Belivek:

- 3: bevezető, akar sirankozonak is lehetett volna nevezni:

keves előfizető - bruhuhu, kit hat meg? Engem nem!

- kevesen veszik a B.N.A.K. #1-et —> szipp, szipp! En sem fogom megvenni annyi penzert a NULLA azaz 0 tartalomert! **(A könyv felét Napi Kettő mester írta, és Ványi Péter is hozzátett valamit - majd átadom nekik, mit gondolsz többhavi munkájukról.)**

- sokan kölcsönkerik a lapot —> ha ilyen niro nulla lesz a tovabbi szamok tartalma is akkor En is csak kölcsön fogom kerni! **(Ahá, eddig megvetted? Keressek neked egy jó mazochista klubot? Már latom magam előtt, ahogy csipkes harisnyába öltöztet két tengerészsapkás, bőrruhás nő, kikötöznek az ágy szélére, elővezik a korbácsot és hangosan felolvassák neked az AmigaVilág legújabb számát.)**

- keves a cikkiro —> En sem fogok cikket irni az ujsagba! (Ezt borzasztóan sajnálom.)

- 4: tartalomjegyzek. A szokasos egy oldal. Jövőre (2000-ben) ket oldal lesz? **(Volt már két oldal, a dupla számban.)**

- 5-7: nemi hircsokor az AMIGA vilagabol benne egy oriasi matematikai hibaval! Az fxSCAN 25 Euro ami az ujsag szerint Magyarországon kb 10ezer forintba fog kerulni!

Mennyi Sopronban az Euro?

Mert itt Budapesten ugy 250Ft korul szokott mozogni az ara! Hogy is van ez?

25 * 250 = 6250 !!!

Matekbol fekete pont vagy csak valaki kellően nagy haszonnal akarta tovabbadni a programot?

(LevRovvezető Úr igen boldog, mikor ilyen magas labdát kap. Adott ugye egy fikázó, aki nem ért a dologhoz, de borzasztóan határozott véleménye van. Nos, akkor lássuk:

25 Euro az valóban kb. 6250 Ft. Talan komoly megdöbbenést okozok Neked, de elárulom: hazánkban létezik egy olyan adónem, amit úgy hívnak: ÁFA. Nos, csapjunk csak hozzá 25%-ot ahhoz az osszeghez! Máris 7800-nál járunk. A vám általában 8% az import szoftverekre - máris 8424 Ft az a 25 Euro. Tegyük fel, hogy a magyar viszonyokhoz képest marha sokat, mondjuk 20 darabot ad el a kereskedő a CD-ből. Akkor erre a húsz darabra kell elosztani a minimum 10e Ft-os szállítási-biztosítási-csomagolási költséget (most tartunk 8924Ft-nál), illetve az ügyintéző vámos (hivatal, spedíciós iroda) költséget, ami min. egy újabb tizes. Nocsak, 9424Ft-nál tartunk... Tedd még hozzá azt, hogy egy amigás üzlet nyilván kisebb forgalmat bonyolít le, mintha ízipíszít árulna, ám költségei ugyanakkorák. A nagyker árrésen (10-15%) kívül tehát - példánknál maradva - kemény 576 Ft-ot - hűvös szám! - keres azon a 25 Euros cd-n. Ennyit a matekról és a pénzehes kereskedőkről. Természetesen senki sem akadályoz meg, hogy kimazz Németországba és vegyél egy CD-t 25 Euróért...)

- 8-9: Capital Punishment jatekleiras Ugy kellett, mint egy falat kenyer! Mar valahol valamelyik lemezujsagban volt rola szo! */A lemezujsit hogy lapozod fel játék kozben, hogy mit is kell itt csinalni? - N2/*

- 10-14: Myst leiras! Szinte mar mindegyik PC-s lapban volt rola leiras! Ugy kellett, mint egy falat kenyer! **(Ezúton kérek elnézést Tőled azért, hogy nem olvasom rendszeresen a pc-s magazinokat. Holnaptól előfizetek mindre. Megírnád, hogyan kell?)**

- 14: semmit sem mondo Last Lap JATEKLEIRAS! Ugy kellett mint egy falat kenyer! **(Valóban, három játékleírással indítottunk. Eddig egy számunk volt, amelyhen nem volt játékleírás, kaptunk is sok kritikát érte.)**

- 14: Morze ABC! Csak tudnam, hogy minek valamelyik játek vagy program igenyli a morze ismeretének a megletet? Ha netalan lett volna mellebiggyesztve egy kis ismertető is a morzerol, hogy kitalalta fel, miert, hol hasznaljak, stb, stb, stb. Akkor meg talan erdekes is lett volna, de igy csak a nulla tartalommal biro töltelek szerepevel redukalodik le

(Valóban helykitöltésnek szántuk, de sajnos csak nulla tartalmú játékleírásokkal helyettesíthettem volna... Amúgy morze-történelem mehet, morze ABC meg nem?) */Irjam a cikket? Hirado voltam meg hajos: mindkettőnél muszaj volt ismerni. Esetleg mehet egy kis stuff a jelzőraszlokrol is? Amugy a morzénél hogy jott ki ez a sorrend? - N2/*

- 15-16: Testament leiras! Pont jokor jott, mert elakadtam a jatekban mar az első palyan :)! **(Egyszer majd elmagyarázom, miért nem sértbetek meg egyetlen külföldi szoftverkiadót sem azzal, hogy nem írok ismertetőt - még ha negatívat is - MINDEN CD-ről, amit ilyen célból küldenek címünkre.)**

17. Apdt leiras! Jo otlet volt, mert En is szivtam a fogam, amikor pdf tipusu doksikkal hozott össze a sors. **(Mondd, ez előtt vagy ez után kezdtél dühöngeni azon, hogy az AmigaVilág olyan rossz?)**

- 18-20: GoldED Studio 6 leiras! Már kezdek gondolkozni a cikk miatt azon, hogy lecserelem szegeny 4-es GoldED-emet a hatosra. **(Most biztos nem figyeltél oda, ui. megint dícsérsz valamit egy egyes alá tartalmú - lásd később - magazinból...)**

- 20: Penzt akarok! Sok penzt... Hogyan keressunk az AMIGANK-kal penzt. Akinek van egy kis fantaziaja az ezt a cikk elolvasasa nelkül az ujjábol is kiszopja! A cikk tartalma NULLA! **(Gratulálok, a többiekről csak egyszer közlöd, hogy nullák, Napi Kettővel viszont kivételt teszel...)** */Hm...Hm .. - N2/*

- 22-23: BliztBasic. Nem hozott lazba a programozas gondolata **(Ez érdekes, főleg annak fuggvényében, hogy mit írsz mindjárt a PPC programozásról...)** */Majd valamelyik partin bemutatlak a fiuknak - akik viszont kerik a programozást -, hogy miattad van ilyen keves - N2/*

- 23. Alien Breed 3D II tippek! Mit tettem, hogy az elet igy büntet Engem? */A multkor eltakartad Reynolds elől a kivetitőt - N2/* Egyszer meg azt is meg fogom erni az ujsag oldalain belül, hogy valaki a Turrican II-höz fog tippeket közölni? **(Bocsáss meg, úgy látszik, túl okos vagy hozzánk képest.)**

- 24-27: Tornado3D cikk - kifejezetten tetszett! **(Nézd már, ez a harmadik cikk, ami tetszett...)**

- 27-29: Archivalas, tomorites. En kis naiv azt hittem, hogy mond valami ujat a cikk, de a regi, leragott csont odalökese az olvaso ele kicsit mas köntösben. **(Mondtam már: biztosan túl okos vagy egy ilyen magazinhoz.)**

- 30-31: Bemutatkozik a WorldNews. Nem rossz ötlet, legalabb tudom, hogy hol van a NET-en, ha egyszer haloközelben leszek.. **(Hoppa, egy ilyen király ember még nem látott internetet? Nem rossz...)**

- 32-35: IRC szotar. Majd ha egyszer IRC-zem, addig is ..

- 36-38 Wasted Dreams leiras. Soha sem voltam oda a kalandjatekokért, igy a nem elolvasott cikkek hosszu listajat bővitette. Különben is mar !!!JULIUSBAN!!! kinn volt a program es csak most lett leközölve a megoldas!? Sebesség az van... **(Igazad van, a többi magyar amigás magazin már hónapokkal előttünk leközölte a megoldást. Nem is értem, miért tettük be. Amúgy a Tornado v2-es cikk miért nem volt túl öreg?)**

- 39: Hirdetes. Legalabb tudom mennyit kostal egy hasznalt monitor

40-41: LevRov. Erdekes modon csak a pozitiv tartalmu levelek kerulnek be az ujsagba... **(Aha, mint például ez itt. Sajnos nem kapok fikázó leveleket, azért nem kerülnek be. Latod, a te cikkedet is szívesen minősítem nyílt levéllé, csakhogy itt szidhass minket.)**

- 42-43: Alone in the Dark. Hurra ujabb játékleiras es jatek, csak ez most MAC emu alatt hajlando csak működni.. No comment! **(Sokáig próbáltad AmigaOS alatt is?)**

44: Morgolodo. Horvath Peter adja elő világtajdalmat, amit a William Gibson altal irott Idoru regeny elolvasasa utan erzett Tiszta paranoia a cikk, alig mertem utanna kivenni penzt a szamlamrol Vigvazz Peter, „A Nagy Testver" TEGED is figyel

(Nekem nem fáj a világ, sőt egyre jobban érzem magam benne. Persze attól még járhat az ember nyitott szemmel, nem?) */Hoppa! Pedig ez nekem is tetszett, ahogy Petike egy konyvtől eljut a 'vilagfajdalomig' - N2/*

45. B.N A.K. #1 hirdetes, vegye' ma' meg. Nem veszlek meg... **(Akkor honnét tudtad meg, hogy a tartalma egy nagy 0? Mondták?)**

- 46-47: Kulvilag. Nemi könyv és CD amit az AMIGA Vilag cikkiroi ajanlanak. **(Nahát, erről hogy? nincs véleményed? Inkább nem tippelek.)**

- 48-50 Fusion leiras folytatasa. Vegre iobb oldalnyi nulla erteku info utan valami olyasmi, amivel tudok valamit kezdeni **(Az előbb az volt a bajod, hogy az AITD MAC emu alatt fut csak.)**

50 Cybersound kalibralasa Kar, hogy mar aprilis kornyeken irtam rola a nyolcas szamu Workbench cikksorozatomban... Szep volt Wati. . **(Hopp, mar**

Watt sem üti meg a mércét?)

- 51-52: ICS. Tanulságos kis cikkecske arról, hogy miképpen és milyen programmal (ICS) varázsolhatjuk színkephelyessé a monitorunk, scannerünk. Főleg azoknak tanulságos akik nyomtatóval és egy scannerrel akarjak a betevő falatot egy AMIGAN megkeresni. **(Gondolom, te nem tartozol közéjük. És nem is programozol. Viszont a játékokig sem ereszkedsz le. Akkor mit csinálsz az Amigáddal? Fikázó cikkeket írsz?)** */ ridmi filéket fordítasz? - N2/*

- 52: Cheat 1.55. Egy kicsi cheat program leírasa, lehet, hogy még a vegen én is hasznalni fogom? **(...a Myst, Capital Punishment, Last Lap sth. játékokhoz?)**

53: Pen-Pal v 1.5. Egy egyszerűbb DTP-s program leírasa, hasznos.

- 54-55: PPC programozas. Lehetett volna egy kicsivel több is mondjuk úgy 4-5 oldal a sok játékleírás helyett! Folytatást, folytatást, folytatást... **(Dehát azt írtad, hogy téged nem érdekel a programozás... vagy az több perccel korábban volt?)** */Khm, hm.. Raven: őszintén, minek neked egy programozás cikk? - N2/*

- 56-57: Lightwave workshop. Hogyan használjuk a Lightwave-et a gyakorlatban. A véleményem azonos, mint a PPC programozás esetében. **(Hú, pedig hány pc-s magazin írt már róla előttünk... És a legutolsó LW is több éves, tehát még lassúak is vagyunk...)**

- 58-61: DOpus workshop. Kicsit unalmas már, hogy még évek után is azt kell a népek szajaba rágni, hogy milyen jó az Opus es mikent kell bekonfigurálni annak a kurva DOpus-nak az xxx verzióját! **(Kedves olvasók! Mint látják. Önök is túl hülyék Raven kollégának. Szégyelljék magukat!)** */Khm. Hogyan is volt a DOpusoddal pár éve? Örülök neki, hogy azóta megtanultad konfigolni. Csak tudod más is szeretné elérni a Te szintedet. - N2/*

- 62-64: Yam leírás folytatása. Majd maskor...

- 65: CD melleklet ajánló. Vannak rajta ígéretes, izgalmas dolgok. Talán megveszem a Spectrum játekok miatt... **(Azok sokkal egyszerűbbek, mint a Myst. khm.)** */Minek megvenni? Fénymásold le! - N2/*

- 66: Lha2Lzx a gyakorlatban. Hasznos, ha az ember sok Lha-val betömörített programot akar Lzx-szel ujra betömöríteni. **(A legtöbb cikk akkor hasznos, ha az ember olyanra kiváncsi, amit abban a cikkben írnak. Nem is hittem eddig...)**

- 66: DOpus Plus CD ajánló. Nem lehet rossz ez a DOpus Plus CD, de En nem adnek ki egy rakat penzt csak egy CD-ért amin pár!? DOpus tema. ARexx script, stb. - inkabb megveszem a Magellant. **(Átszámoljam az euros árát Forintra?)** */A Magellán CD-jén rajta volna a DOpus Plussz anyaga is? N2/*

- 67-70: Új ruhaban. Avagy hogyan építsük az A1200-at egy pc-s házba. Szerintem nem sok értelme volt erre pazarolni az oldalakat, mert egy kicsit több fantáziával és kreativitással megaldott emberke akár egy porszívóba :) is bele tudja rakni a gépét... **(Ha marha okos az ember és mindent tud úgy, mint te, akkor nem kell újságot olvasnia - ebben igazad van.)** */Igen Ezért van, hogy némelyeknél három napig tart a házba rakás és utána szaladgalnak fűhöz-fához. 'Mert vannak ám olyan dudek, akiknek egy vacak PC-s táp bekötéséhez is segítség kell...' - N2/*

- 70: Turbocalc a gyakorlatban. Mint a cikk címe is elmondja, a Turbocalc lesz molesztálva Hasznos **(Napi 2 visszadugta a kézigránát biztosító-szegét.)** */Kézigránát? Amikor itt hasalok a tetőn, a kezemben egy Anschütz mesterlövész puskával. N2/*

- 71: Lightwave 5.6 hirdetés. 5.6-os verzio a Lightwave Amigán? Hmmm... **(Olvasd el, mi mindenről szól a könyv.)**

- 72: ASYS Kft hirdetés. No comment. **(Hála az égnek, már attól féltem, a hirdetőink is túl hülyék hozzád...)**

- 73-74: Settlers 2 leírás folytatása. Már alig vartam... Enélkül nem is volt teljes az eletem. **(Tudom, neked a Spectrum játékok fekszenek.)**

- 74-77: Napalm leírás folytatása. Valahogy még nem tud kellően felspannolni a leírás ahhoz, hogy végre játsszak vele.

- 78: Előzetes a következő szam tartalmából

Napalm leírás - mit tettem, hogy így büntetsz Istenem... */Az egyik Partin egyszer elém altál a sorba a buffetnél. Csak hát én nem felejtek... - N2/*

Trauma Zero leírás - remélem a szintek térképei is benne lesznek, mert az egyik szinten mindig eltévedtem :).

OS 3.5 —> leírás, "Nyugaton a helyezet valtozatlan".

(Azért az nem rossz, hogy még az előzetes sem tetszik...)

Szoval ennyi lett volna az újság 7. számának a tartalma, aminek a szinvonala egy erős egyes ala.

(Ahhoz képest elég fontosak lehetünk neked, ha ennyit írsz rólunk... Tudod, Torgyán is úgy lett naggyá, hogy mindig szidták, ám az eccerű népek ebből kb. annyit értettek meg, hogy ő van a tévében, tehát rá kell szavazni.)

Mindenesetre jo lenne, ha a tisztelt főszerkesztőúr tenyleg főszerkesztőúr lenne és meg a gondolatát is kiverne egyes emberkék fejéből, hogy ezereves nulla IQ színvonalu jatékokról készült játékleírás kerüljön bele az újsagba. **(Talán csodálkozni fogsz, de felénk nincs semmilyen főszerkesztő úr, mégha néha poénkodunk is a titulussal. Itt csak két-három amigás van, aki lelkesedésből - és főleg ingyen - magazint készít az olyanoknak IS, mint Te. Tényleg, mindjárt megkeresem, milyen építő jellegű kritikákat tettél az őszi körkérdésünkre** */Ne keresd! Raven nem küldte vissza a kérdőívet. Vagy a Posta lenyulta - N2/.* **A cikkekről pedig annyit, hogy én nem teszek mást, mint berakom a magba azt, amit kapok a többi amigástól, szó sincs valamiféle koncepcióról vagy magasabb szempontról.)**

Ha nem, akkor körbenezek a GAMES: particiomon és En is gyártani fogom a NO IQ típusu jatekok leírásait, mint pl.:

- WBsterioids
- Blast!
- Galaga deluxe
- Turrican I-II-III

Kivancsi vagyok milyen fogadtatasban lesz részem azok utan egyes helyeken...

(Igazad van, a Jet Set Willy sokkal fkúsabb játék.)

Ennyit az AMIGA Világ 7. szamáról, kivancsian várom a 8-at, hátha annak a szinvonala magasabb lesz, mert ez harmat gyengére sikeredett.

(Nem akarlak elkeseríteni, de a nyolcast is azok az unintelligens marhák csinálták, mint az első hetet, tehát minőségnövekedésről szó sem lehet. Szerintem dörgedelmek helyett cikkeket írj inkább, akkor rögtön emelkedne az AV színvonala, hm? Egyébként meglehetősen figyelmetlen vagy, mert az oldalszámozást és a CGTimes.font designereit elfelejtetted leugatni.)

A Guy Called Raven

(A végére még annyit szeretnék elmondani, hogy a látszat ellenére jót szórakoztam a levélen, és Raven kolléga sem került a szívemtől túlságosan messzire. Azért a helyében talán figyelembe vettem volna, hogy az AV egy velejéig amatőr vallalkozás, és nem is próbál másnak látszani. Sorry Raven, nekünk ennyire futja. Szívesen összehasonlítanám az AV-t más, tavaly megjelent magyar papírmagazinokkal, főleg a tiéddel, de most hirtelen elkevertem őket...)

Most pedig egy részlet N2 névre hallgató társtettesem leveléből, szintén Raven mester művére reagálva:

Szóval voltak némi előítéleteim a művel kapcsolatban. Előbb kaptam meg a reagálásokat, mint hogy olvashattam volna Raven collega cikkét az AV fikázásáról. Most mi van? De hat Raven egy rendes gyerek! Ilyet írt volna? Ne mondd! Meg meg ilyet is írt? Nahat... hogy mik vannak...

Aztán megkaptam a cikket több peldanyban is. Első olvasatra nem igazan értettem. Másodikra már erteni véltem. Aztán rájöttem: hiszen itten többször is előre megfontolt szándékkal, nyolc napon túl gyógyulóan, de nem életveszelyesen megdicsértek egy médiumban az Amiga Világot. Hát ez ingyen reklám...

Hogy csak nehány magasztalast idézzek a pelda kedvéert:

. mar majdnem rohantam a boltba megvenni. - Ez a reklam: ugyan még nem elég hatásos, de mar majdnem..

. úgy kellett, mint egy falat kenyér! - Tessék: ha ugye azt írta volna, hogy 'mint az embereknek só' akkor most példálózhatnék a közismert mesével. De kenyeret írt és mint azt mindannyian tudjuk, a magyar ember nem tudja elkepzelni az életét kenyer nelkül. Jól peldazzak ezt szólásaink, közhelyeink. Japánban persze nem esznek kenyeret...

.. pont jokor jött... - Zene füleimnek. Erről papolok mindig Petikének, hogy milyen fontos az időzítés. Az AV#6-ban korai lett volna, a #8-ban kései. Nem mindegy, hogy mikor közöl az újság egy cikket.

jó ötlet volt... - Ebből látható, hogy igényes kritikusunknak nem csak a cikk, de már maga az éca is kedvere való volt. A jo ötletből lesz a jó cikk...

... kifejezetten tetszett! - Nem csak úgy szimplan, hanem kifejezetten.

.. olyasmi, amivel tudok valamit kezdeni. - Tehát meg gyakorlati haszna is van

.. szep volt Watt... - és íme kedvencem, a lelátokról kölcsönvett buzdítás: a 'szép volt fiúk' jelen megfelelője. Mit nem adnék, ha Petike - vagy esetleg az olvasók - engem is így buzdítana, ahelyett, hogy allandoan megduplázza a honorariumomat. Ezekért a szavakért érdemes írni! **(Tessék: „Szép volt" - a törd.)**

. . a végén én is használni fogom? ... hasznos. hasznos, ha az ember - A jóleső érzés, amely megdobogtatja a szivemet - és persze a többiekét is -, hiszen nincs annal nagyobb öröm, mint visszahallani, hogy amit írtunk, az valakinek - hacsak egy embernek is - a hasznara valt.

. lehetett volna egy kicsivel több is... - Amikor így szomjuhozzák az olvasók az információkat... De hat a magazin terjedelme veges.

.. vannak rajta ígéretes, izgalmas dolgok - Gondolom azert lett így válogatva, mert ha csak unalmas, erdektelen warék lennének egy korongon, akkor azt repnek, vagy hiphopnak hívnák

... már alig vartam... - De nem kellett sokaig varnod, hiszen másfél hónaponkent besétalhatsz a boltba es megvasárolhatod a Magazint. Még csak villogtatnod sem kell a matematikai tudásodat, mert forintban van rairva az ára.

Ez 13 dícséret (cikkenként két oldallal számolva, leveve a reklámokat és a játékleírásokat, az AV majd' feleről jo véleménnyel volt a collega úr) és akárhogy nezem, ennyi jó szó még egyetlen levelben sem volt.

1. A meglatásom szerint Raven megvette a Magazint, keves olyasmit talált benne, ami - szemely szerint - Őt érdekelte, bedurrant az agya és kissé 'megglosszázta' Mondjuk fogalmam sincs, hogyan lehet 30 sec alatt eldönteni egy 80 oldalas Magazinról, hogy semmitmondó a tartalma. (Üdvözöllek a gyorsolvasók körében?) Aztán - mivel úgy látta, hogy rövidre sikerült - egy kicsit még kötözködött is. Vilagosan latszik, melyek azok a pontok, amelyeket első mérgében írt és melyek azok, amiket kukacoskodásból. Az előbb direkt kiszedtem azokat a pontokat, hogy külön tudjam olvasni a kötekedésmentes reszt. Így egésszen jó cikk lett volna - ha mondjuk valami konkrétumot is írna (a 25E-n kívül), de ilyesmi nincs.

2. Nem az a gondom, hogy valaki fikázza az AV-t, hanem az, hogy el sem olvasta és úgy teszi ezt. Megvilágítom: Vegyük pl. a 66. oldalon elterpeszkedő Lha2Lzx cikket. Mi is a reagálás? 'Hasznos, ha az ember sok Lha-val betömörített programot akar Lzx-szel ujra betömöríteni.' Nos - bár a cikk címe tényleg Lha2Lzx, de nem erről szól. Arról szól, hogyan fogadhat paramétereket egy DOS szkript, hogyan lehet a környezeti változókat (és tartalmukat) elérni, allomanykiválasztót használni, stb. Mellékesen ezt az Lha-Lzx konverziós megvalósításokkal próbáltam bemutatni.

N2; a 0 tartalmú cikkeket gyártó

ui.: (Ravennek) a 0 tartalomról csak annyit, hogy nem csak hozzád hasonló nagytudású hw&sw gurukból áll az Amigás Tábor. Csak vissza kéne emlékezni, hogy kb. 3-4 évvel ezelőtt milyen kérdésekkel zaklattad az igazi nagyokat a klubban... és milyen is volt - mondjuk - a *Startup-Sequence*-ed...

Tartalomjegyzék



BNAK #1

Nem elég, ha a legjobb operációs rendszert hasznalod, nem elég, hogy tiéd az ország leggyorsabb G3-asa, és sajnos nem elég, hogy tiéd a legtöbbre képes konfiguráció - mindezt ki is kell tudni aknázni...

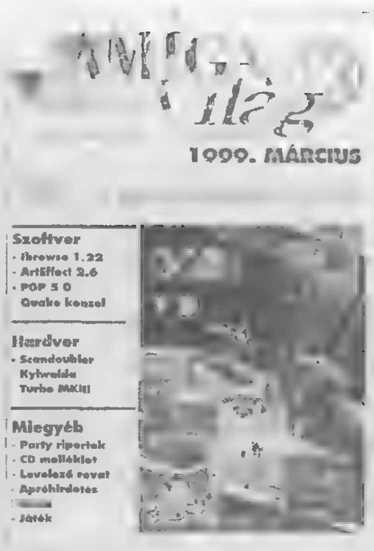
Sok amigás nem is tudja, hogy a mi gépünkön is van átirányítható grafika és hang, állománytípus-azonosító, mpeg, avi, mov stb. lejátszó, hardverfüggetlen grafikus réteg a játékokhoz, 3D-s rendszer a speciális grafikus gyorsítókhoz, egyszóval mindaz, amitől manapság hanyatt illik esni más számítógép-típusoknál.

A BNAK #1-ben megpróbáljuk összekanalazni mindazt, ami egy olyan konfiguráció kiépítéséhez szükséges, amellyel aztán később nem lehet zavarba hozni a T. Amigást, ha idegen formátum, különleges hardver vagy egy MICROS~1-függő ismerős kerül a közelébe.

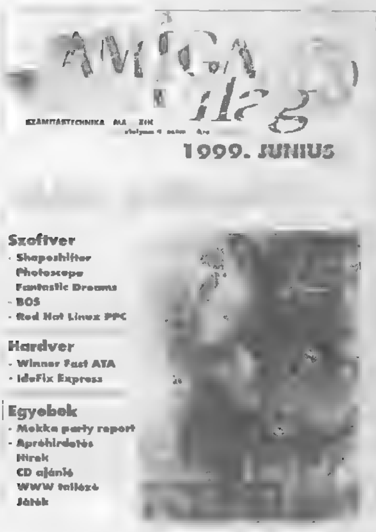
A könyv több, mint háromszáz oldalas. Ára ÁFÁval 2380,- Ft.

Megrendelhető az Amigás boltokban.





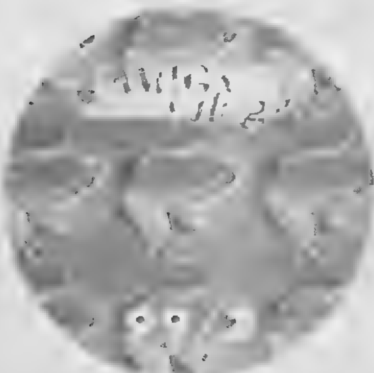
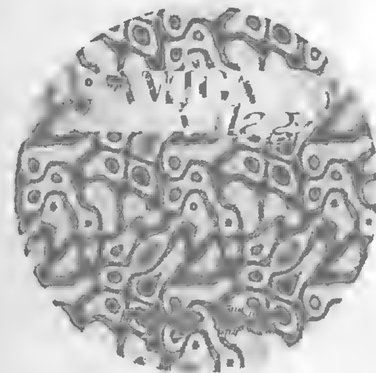












Elkerültük egymást?

Az AmigaVilág korábbi számai megrendelhetők a következő telefonszámon: **06-99-332-091**

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Ezzel a szelvénnyel (vagy a fénymásolatával) bárki ingyen feladhat apróhirdetést. Az egyetlen feltétel, hogy olvasható legyen a szöveg... Ha lusta vagy elmenni a postáig, elég, ha küldesz egy e-mailt az amigavilag@syneco.hu-ra „aprohirdetes" subjecttel. A hirdetéseket szigorú cenzúrázás után közöljük le - a „legújabb PSX játékok másolása nagy tételben"-típusú hirdetések nem fognak átmenni a rostán... Ha üzleti tevékenységet hirdetnél (pl. „eladó CD-R-ek a legolcsóbban"), akkor kérj tőlünk közületi hirdetési árakat.

A hirdetés szövege:

\- -

\- -

\- -

\- -

A címed:

\- -

ELŐFIZETÉSI SZELVÉNY

Elő szeretném fizetni az Amiga Világot fél évre egy évre a(z) .... számtól kezdve.
CD mellékletet kérek nem kérek.
Megrendelem az Amiga Világ számát .... példányban
Megrendelem az Amiga Világ számát .... példányban
Megrendelem az Amiga Világ számát .... példányban
Megrendelem az Amiga Világ számát .... példányban
Megrendelem az Amiga Világ CD -t ...., az AV CD -t, az AVCD -t .... példányban

Név: ....

Lakcím: ....

Nick: ....

Telefon: ....

E-mail: ....

HTTP: ....

Csak az első kettőt muszáj kitölteni, a többi opcionális. Ezt a szelvényt küldd el a befizetést igazoló csekkszelvénnyel vagy annak másolatával a következő címre: 9401 Sopron, Pf. 377

Az előfizetésről

Minden újsághoz mellékeltünk egy csekket, amin befizetheted az árát. Ha a csekket nem találod, kérj tőlünk egyet a 06-99-332-091-es telefon-számon, vagy e-mailben: amigavilag@syneco.hu.
Az összeg helyét üresen hagytuk, mivel Te döntöd el, hány számot szeretnél előfizetni. Ha csak ezt a számot kéred, az összeg helyére **900**,- Ft-ot (az újság ára plusz 100 Ft postaköltség) írj (és - meglepő módon - annyit is küldj el...). A CD melléklet ára 1.000 Ft. Ha elő szeretnél fizetni, a következők szerint alakul az összeg:

- Fél évre (4 szám - 4x650 Ft + 4x100 Ft postaköltség):
  3.000,- Ft
- Fél évre CD melléklettel (4 szám + 2 db CD - 3.000,- Ft + 2x900,-Ft)
  4.800,- Ft
- Egy évre (8 szám)
  5.800,- Ft
- Egy évre CD melléklettel (8 szám + 4 db CD)
  9.200,- Ft

Természetesen az időközbeni áremelésekre az előfizetők im-munisak. Ja, és a legfontosabb: nekik küldjük ki elsőként az újságot... CD melléklet az AmigaVilág 1999/2,4,6 és 8-as, valamint a 2000/2,4,6 és 8-as számához jelenik meg. Amennyiben nem kívánsz előfizetni, de minden számot meg szeretnél vásárolni, a minden magazinban megtalálható csekken kell az árát befizetned (persze előtte szólj nekünk, hogy küldjük el).

A csekket a következő címre küldd el:

Home Tec Kft
Sopron 9401
pf 377.
További info: (99) 332-091

IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft

Postacímünk: 9401 Sopron Pf. 377
HTTP://www.amigavilag.hu
E-mail: amigavilag@syneco.hu,
info@amigavilag.hu
Telefon:06-99-332-091; 06-209-446-727
Fax: (CSAK FAX!) 06-99-319-191
Hirdetésfelvétel: 06-209-446-727

Tördelés: PageStream 3.3 & Amiga4000

Az AmigaVilág megjelenik évente 8 alkalommal, kb. hathetente. A következő szám megjelenése 2000. márciusában várható.

A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk.
Az AmigaVilág minden hazai Amigás boltban megvásárolható, illetve előfizethető a szerkesztőségnél (lásd a tájékoztatót).

AmigaVilág
Nyilvántartási szám:
3.4.1/507/2/1999

A következő szám tartalmából

Monument Designer PRO v3
A talán legigazságtalanabbul ismeretlen feliratozó-logokészítő program, amely ráadásul az elképzelhető összes hardvert támogatja - mégsem ismeri szinte senki. Reméljük, csak cikkünk megjelenéséig...

Adorage
Ha már videografika és ProDAD, akkor essen szó a másik nagy ászról is - az Adorage egyszerű, mint egy szőke nő és legalább olyan látványos effekteket tud - persze csak a monitoron vagy a tévén.

Rouge (és a többiek)
Nemrég az Index.hu-n megjelent egy nemzetközi közvélemény-kutatás, amely minden idők legjobb számítógépes játékává kiáltotta ki a Rouge/Moria/Angband játékokat. Gigantikus leírással szeretnénk megünnepelni azt a tényt, hogy a játék Amigán is létezik, ráadásul teljesen ingyenes...

Starfighter
Nagyon kevés játék jelenik meg mostanában Amigára, márcsak ezért is bűn lenne kihagyni a Starfighter leírását.

AV Fikázó 2
Raven mester még mindig nem a barátnőjén, hanem inkább az idegeinken játszik - már hozzáláttunk mondatai jogi és szemantikai elemzéséhez (nomeg a két-háromszáz helyesírási hiba kigyomlálásához...)

Lightwave
Reményeink szerint sorozat lesz belőle, az első rész mindenesetre már megérkezett

Lesz még soksok folytatás (Midi, ImageFX, programozás stb.), nomeg a szokásos rovatok (BNAK hirdetés...)



GADGET COMPUTER Bt.

Szentes, Ady E. u. 1. H-6600

Tel.: (63) 313-367; fax: (63) 444-012;

email: gadget@mail.datanet.hu

Nyitvatartási idő:

hétköznap 9-13, 15-18h szombaton 9-12

HTTP://www.szentes.hu/partnerek/gadget

Alapgépek:

AMIGA 1200 (használt) 35000.-
AMIGA 3000 Desktop alapgép (használt;) 100000.-
AMIGA 4000 Desktop alapgép (használt;) 150000.-

Konfigurációk (extra kedvezmények!)

GADGET Home 205000.-
A1200 alap. + BlizzardPPC 200/040/25 + BVision + 3G2 HDD
GADGET Work 535000.-
A4000 desk. + CyberStormPPC 200/060/50 + CyberVisionPPC + 4G3 HDD

AMIGA monitorok:

THOMSON 1432 PAL (használt) 10000.-
NEC 3D, VGA, SVGA, PAL multis. (haszn) 25000.-
Sony 17" multisync, VGA 1600x1280 152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard SCSI II kontroler 24000.-
Blizzard 1230/50MHz (használt) 32000.-
GVP 1230/EC40/882 5Mb RAM-mal (haszn) 30000.-
Cyberstorm MK-III foglalat a 68060/50MHz-nek/ Ultra-Wide SCSI 92000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Cyberstorm MK-III 60/50 UW SCSI 191000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Motorola MC68882 kopr. (PGA tok. 50MHz) 6500.-
Recycled!
Motorola MC68020 (PGA tok. 20MHz) (r) 14400.-
Motorola MC68030 (PGA tok. 50MHz) (r) 22440.-
Motorola MC68040 (PGA tok. 25MHz) (r) 28800.-
PowerPC 603e Processzor 160MHz IBM(r) 34100.-

A1200-be való Power UP kártyák:

Az e+-os kártyákon Fast SCSI-II-es csatoló is található!

Blizzard 603e 160MHz LC040/25 73000.-
Blizzard 603e 160MHz 040/25 77000.-
Blizzard 603e 200MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e 240MHz 040/25 123000.-
Blizzard 603e+ 160MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 040/25 120000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 060/50 206000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 040/25 142000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 060/50 228000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatoló is található!

CyberStorm PPC 200MHz 060/50 (r) 253000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25 191000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50 273000.-

Cégünk megszüntette a phase5 termékek raktárról való értékesítését. Ez az árakban csökkenést erdményezett. A megrendeléstől esetenként 1 hónap is eltelhet a szállításig.

A1200 Torony bővítések

Az Atéo koncepció

Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítés megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebbessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbókártya használható a koncepció termékeivel!

A1200 torony 200W Táp.+PC bill.+doc 59000.-
Atéo Bus 4 slot 72000.-
Pixel64 video kártya Cirrus Logic CG5434 35000.-
Multi I/O kártya 2x115kb/s soros, 2xp. port 21500.-
Ethernet kártya 21500.-
10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat.,32kb, SANA-II komp.
SCSI-II kártya 256b vagy 32kb cache 21500.-
IDE kártya 2xIDE port 21500.-
16bit Hangk. FM,2 16bit cs, 32 hang. MIDI 53000.-

Grafikus kártyák:

CyberVision PPC 8Mb SGRAM (r) 60000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz
BVision PPC 8Mb SGRAM 55000.-
Csak a BlizzardPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz
3D LCD szemüveg modul 27000.-
CyberVisionPPC-hez
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III 53000.-
Piccolo 5. VHS videókimenet a PIC.-hoz 45000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III (r) 106000.-
Concierto IV (r) 62000.-
Hangkártya a PIV-hez.
Pablo IV (r) 40000.-
Videokimeneti kártya a PIV-hez. (szabványos videojel kimenet)
Paloma IV (r) 62000.-
Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez. (TV-modul, S-VHS, UHF-VHF Antenna be)

Memória: Napi áron!

1Mb SIMM 9bit (r) 1430.-
4Mb SIMM 9bit (r) 2750.-
4Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 2420.-
8Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 5500.-
16Mb SIMM 32bit (r) EDO 9130.-
32Mb SIMM 32bit EDO 11000.-
64Mb SIMM 32bit (r) Blizzard-ba! 14400.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Delfina hangkártya Z-II/Z-III 104000.-
Motorola DSP, Crystal CS4231A/ samlp. fr. 5510Hz-48kHz/ Teljesen Duplex/ MIDI komp. soros port
Buddha IDE kártya Z-II (r) 15600.-
Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III 56500.-
+2 párhuzamos port!
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya (r) 54200.-
Graffito 24 (S-VHS) videó digitalizáló (r) 50000.-
Realtime (24/s) 512kb RAM párhuzamos porton keresztül
PCMCIA adapter a Graffito 24-hez 36000.-
Csak ezzel képes át is vinni az adatokat a gépbe!
Multi I/O kártya Z-II/Z-III (r) 39500.-
4 IDE adapter A1200/A4000 (r) 2500.-
PC bill. illesztő (r) 5000.-
egér 2 gombos (r) 2800.-
Belső floppy, 880Kb (r) 5000.-
Külső floppy, 880Kb (hasznát) (r) 6000.-
Hangdigitalizáló (r) 4800.-
SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI belső (50p szallag kábel) (r) 2500.-
SCSI külső (25 D-SUB)->SCSI (centr50p) (r) 3800.-
SCSI belső 3 csatlakozós (50p) (r) 2800.-
UW-SCSI belső (3xHPDB68M) (r) 3500.-
UW-SCSI belső (5xHPDB68M)(r) 4300.-
SCSI passzív terminátor (HPDB50M) (r) 1800.-
UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M) (r) 10500.-
UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M) (r) 2700.-
Modem, külső 33600 (r) 10800.-
Modem, külső 56000 16500.-

SCSI perifériák:

TOSHIBA 32xCD ROM külső 20350.-
Panasonic 32xCD ROM 28900.-

CD írók:

Sony 2xW/ 6xR 75000.-
Yamaha 4xW/ 6xR 125000.-

Cserélhető winchesterek:

Syquest 200Mb belső 73000.-
Syquest 200Mb lemez 10000.-
IOMEGA ZIP 100Mb + lemez 35000.-
IOMEGA ZIP lemez 2900.-
IOMEGA JAZ 1Gb + lemez 80000.-
IOMEGA JAZ lemez 20000.-

Folyóiratok, könyvek (r):

Az Amiga progr. C és Assembly nyelven 1450.-
Amiga programozási könyv lemez melléklettel.
Amiga Format (Angol) 3500.-
10/97+CD 11/97+CD
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lem. II, 12/97 2100
AMIGAonly (Magyar) 250.-/300.- (a 8. számtól)
1 2 4 7 8 9 10
AMIGA Világ (Magyar) 500.-
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez 2500.-
Amiga Special (Német) 2,3/98+Lemez 1900.-

Az árak ÁFA nélküliek, és az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendeléseket a raktárkészlet erejéig még aznap teljesítjük! Viszonteladóknak további kedvezmények! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiektől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást. E-mail:gadget@mail.datanet.hu

A megnevezés utáni (r) jel a termék raktáron levőségét jelenti.

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

ATÉO tornyok és bővítések raktárról!



BlizzardPPC 240MHz, 40/25
143.750 helyett
bruttó 126.500,- Ft!

Hangkártya Amiga 1200-hoz
(MP3 dalok lejátszása HiFiben akár turbokártya nélküli alapgépen is!)

Amiga OS 3.5
bruttó 16.900,- Ft

BNAK 2380,-Ft



Turbo1230 30/40MHz, FPU
28.250,- Ft helyett bruttó 24.860,- Ft!

Amiga OS 3.5	16.900,-
Aminet 33, 34	3.800,-
Aminet Set 8	9.900,-
Photogenics 4 CD	27.900,-
Amiga Unix compendium (3db linux CD Amigához)	11.900,-
Digital Almanac II	11.900,-
Envoy 3.	16.900
WipeOut 2097	15.900,-
T-Zer0	15.900,-
Z	hívj!
Nightlong	hívj!
Euroburn (Napalm mission CD)	hívj!

Superview prod. II	10.900,-
ScalaMM400 42.500,- HELYETT	34.000,-
LSDictionary v3.	3.000,-
AMIGAonly & AmigaVilág CD mellékletek	1.000,-
B.N.A.K.	2.380,-
Wordworth Office	12.000,-

Az AmigaVilág, AMIGAonly, Amiga Rulez! korábbi számai korlátozott számban kaphatóak!

G4

G4-es kártyák Amiga 1200 és 3-4000 számítógépekhez.

Draco alapú teljes digitális videostúdió betanítással, tetszőleges konfigurációban, 1 hetes szállítási határidővel

A1200 Towerhawk ex	69.990,-
A4000 Towerhawk ex	92.000,-
IOBlix ZII-ZIII kártya	37.900,-
IOBlix 1200P	14.900,-
IOBlix 1200S	14.900,-
OnBoard 1200	54.900,-
OnBoard 1200 ex	45.900,-
OnBoard 1200 single	34.900,-
OnBoard 4000	39.900,-
Quadddroport 1200	7.900,-
Quadddroport (BVision)	9.900,-
Scanexpress 600CP+ScanQuix 4+ IOBlix 1200P bundle	63.500,-
Scanexpress 6000SP	38.000,-
Scanexpress 6000SP+Scanquix +terminátor	52.900,-
Fast ATA vezérlő	24.500,-
IdeFix Express	19.900,-

Joy/egér átkapcsoló	499,-
Amiga egér	3.990,-
Midi interfész	6.990,-
Wacom tablet	33.900,-
Amiga trackball	3.500,-
Belső scandoubler	20.900,-
Külső scandoubler	24.750,-
Hangdigitalizáló	8.750,-
Atéo busz 1200	59.000,-
-Pixel 64 grafikártya	35.000,-
-Ateopar	12.500,-
-Ateoser	12.500,-
-Ateo ethernet	15.500,-
Külső flickerfixer	28.500,-
Connexion eth Z2/3	38.000,-

Használt hardver adása-vétele!



Részletes árlistáért hívd boltunkat!

ASYS Kft. Budapest, Csengery u. 86. Tel.: 06-1-302-4672 Nyitva: H-P 9-17h